

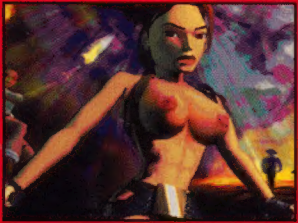
№6'1997

НАВИГАТОР

ИГРОВОГО МИРА



ИГРА В ЖУРНАЛЕ



ГОЛАЯ КОРОЛЕВА

Лара Крофт как секс-символ



CLONE&CONQUER

История и перспективы real-time стратегии

и мнооогое другое . . .



МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

Русский
тиль

Наш адрес: Москва, м. Алексеевская,
Звездный б-р, д. 21, офис 525.
Телефоны: 215-5701 215-2775 215-2057.
E-mail: rsprog@dol.ru

ПУТЕШЕСТВИЕ В ЗАГАДОЧНУЮ СТРАНУ ИТР!

Компьютеры, мультимедиа, игры, обучающие программы



Навигатор Игрового Мира

Учредитель ООО "Библион"

Коммерческие директора

Сергей Журавский

Али Даутов

Главный редактор

Иван Самойлов

(Денис Давыдов)

Зам. главного редактора

Игорь Бойко

Редактор

Андрей Шевченко

Редактор по стратегиям

Петр Давыдов

Дизайн и верстка

Тимофей Богомолов

Александр Метельков

Отдел рекламы и распространения

Яков Гончаренко (пейджер 913-3355 аб. 25058)

Алексей Бойко (Украина)

Москва, 123182, а/я 2

Тел. (095) 190-9768

E-mail: navigat@aha.ru

FIDO: 2: 5020/863.22

Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Редакция благодарит всех, кто оказал помощь в осуществлении проекта. Особая благодарность выражается **Даниили Кузмичеву**, автору комикса в №5 и оформления Игры в настоящем номере.

При подготовке номера использовались игры, предоставленные компаниями **ElectroTECH Multimedia** и **Multimedia Service**.
Доступ в Интернет – компания Zenon N.S.P.
<http://www.aha.ru>.

При перепечатке любых материалов настоящего издания ссылка на "Навигатор Игрового Мира" обязательна.
Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве печати РФ. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Отпечатано в типографии VILSPA, Вильнюс
Тираж 22 000 экз.

(с) ООО "Библион", 1997

Расценки на размещение рекламы

1 полоса.....2000\$
1/2 полосы.....1000\$
1/4 полосы.....500\$
1/8 полосы.....250\$
2,3,4 страницы обложки.... 3000\$

Все цены указаны с учетом НДС. Оплата в рублях по курсу ММВБ.
Стоимость размещения рекламы не включает в себя стоимость изготовления макета.
Действует гибкая система скидок.

Список фирм, где вы всегда можете приобрести "Навигатор Игрового Мира"

Москва

- Фирма "Логос-М" тел. 200-2374
- Фирма "Глобус" тел. 240-7405
- Фирма "Возрождение" тел. 915-5764
- Фирма "Метропресс" тел. 270-0703
- Фирма "Метрополитеновец" тел. 277-8352
- ИТ-Агентство тел. 208-8239
- Киоски фирмы "Центр-Пресса"
- Киоски фирмы "Пресса для всех"
- Фирма "БУКА" Каширское шоссе д.1 к.2
- Магазин "Электротех-мультимедиа" ул. Маросейка д. 6/8
- Магазин "Библио-Глобус" ул. Мясницкая д.6
- Магазин "Дом технической книги" Ленинский пр-т д.40
- Магазин "Московский Дом книги" ул. Новый Арбат д.8
- Магазин фирмы "Тигрис" Ленинский пр-т д. 87/1
- Фирма "Московский Центр компьютерных технологий" Ленинградский пр-т д.44
- Московский компьютерный центр "Computer Land"
- Кутузовский пр-т д. 8
- Магазин "СОЮЗ" ул. Старый Арбат д.6/2 (м. "Арбатская")
- Магазин "СОЮЗ" ул. Дмитровское шоссе д.43 (м. "Петровско-Разумовская")
- Магазин "СОЮЗ" Ленинградский пр-т, д.33А (м. "Динамо")
- Магазин "СОЮЗ" пр-т Вернадского д.86 стр. 2 (м. "Юго-Западная")

Санкт-Петербург

- Фирма "Метропресс" г. тел. (812) 316-5849
- Фирма "Диалект"

Новосибирск

- Фирма "СТАРКОМ" т. (3832) 77-0193

Алма-Ата

- МЧП "ПМК" ул. Гоголя 39, оф. 311 т. (3272) 63-3884

Архангельск

- ООО "Пресса" 163045 ул. Вологодская, 39 т. (8182) 43-4564

Воронеж

- ООО "Селекта" (Мультимедиа) т. (0732) 77-9897

Мурманск

- ООО Агентство "КП Арктика" 183038 ул. Коммуны, 18 т. (8152) 57-3504

Челябинск

- ООО ПКФ "КЛИО" пр. Ленина, 64 т. (3512) 65-2029

Хабаровск

- ООО "Дальпромторг" т. (4212) 39-2555

Иркутск

- ООО Агентство "Сегодня-Пресс-Байкал" ул. Октябрьской революции д. 115 т. (3952) 28-1952

Казань

- ПО "Прогресс" ул. Пушкина, 38 т. (8432) 38-4815

Красноярск

- ТОО "ЛАСКА LTR" т. (3912) 27-2324

Ижевск

- Ольга Ключинских т. (4312) 30-6174

Украина, Киев

- Алексей Бойко (044) 250-3941, (044) 213-0202 E-mail: alex@simple.pp.kiev.ua

Белоруссия, Минск

- ЗАО "Бел. КП-Пресс" 220053 ул. Чапаева, 5 ком. 408 т. (0172) 36-3305

От редакции

В небытие кануло лето, и нагрнула осень с ее выставками и всегдашним всплеском покупательской активности. Засуетились западные разработчики, издатели и локализаторы. Достаточно сравнить августовские и сентябрьские релизы, чтобы разница стала очевидной. Грядет вал скопившихся к сентябрю-октябрю игр из-за рубежа, его встречает волна российских разработок, подкрепленная легкой рябью украинского Chasm. Исключительно приятен тот факт, что наши игры наконец-таки оказываются в состоянии конкурировать с мировой продукцией. Причем на всех направлениях: стратегии, action, квесты, RPG... Быть может, помимо балета и самолетов СУ-37, появится и еще одна статья экспорта российских достижений? Помечтать – то не вредно?..

В сентябре исполняется год с момента принятия "исторического" решения об основании "Навигатора", состоявшегося в московском сквепе под метро "Щукинская" в процессе распития нескольких банок отнюдь не безалкогольного пива (оно и понятно – на трезвую голову подобные решения не принимаются). Начиная с первого номера мы находимся в постоянном поиске своего лица. Сейчас поиск пришел к вполне логичному завершению: мы осознали, что наше лицо – в постоянном поиске.

Как и обещалось, по информационной насыщенности шестой номер подобен четвертому. Начать хотя бы с того, что подвергнута публикации целая связка preview, вытесненная из пятого двадцатью семью страницами читов и серий руководств/прохождений. Помимо того, мы, считая с этого номера, намерены больше внимания и места уделять аналитическим статьям (объем в 192 страницы позволяет).

Пришло время и еще одной затеи, которая вызревала в течение трех последних месяцев. Вашему вниманию предлагается Игра в журнале, аналогов которой, насколько нам известно, не существовало ни в России, ни за ее пределами. По нашим планам, сей игровой проект должен охватить этот и четыре последующих выпуска "Навигатора". В этой связи хотелось бы выразить огромную благодарность читателю журнала Денису Чекалову, подсказавшему основную идею, и фирмам Multimedia Service и ElectroTECH Multimedia, согласившимся предоставить призы на Игру. А также – высказать Геймеру все, что мы о нем думаем, за то, что вовлек редакторский коллектив в данную авантюру..!

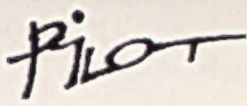
Собравшись с пожеланиями, не единожды высказанными нам в письмах и беседах, мы решили рассказать о заслуживающих внимания играх прошлых лет в новой рубрике ForgottenWare. А рассказать здесь есть кому и есть о чем: многие из нас начинали "игровую" биографию еще с ЕС ЭВМ, ДВК и первых XT'шек.

Как обычно, редакция рассчитывает на ваши отзывы, предложения и пожелания. Мы внимательно прочитываем всю приходящую на журнал корреспонденцию. И не обижайтесь, если вы вдруг не получили отклика – подчас банальнейшим образом не хватает времени написать и отослать ответ. Это действительно так – журнал создается на основе ваших мнений. "Читайте, чтобы играть, и пишите, чтобы потом было интересно читать!"

Игорь Бойко
Иван Самойлов

Ждите в сентябре новую приключенческую игру

БРАТЯ ПИЛОТЫ



Фирма "1С", Москва
123056, Москва, а/я 64
((095) 737-92-57
факс: (095) 281-44-07
admin1c@company-1c.msk.ru
www.1c.ru

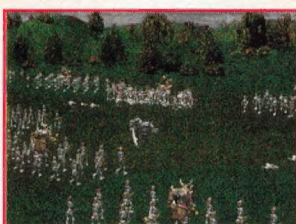
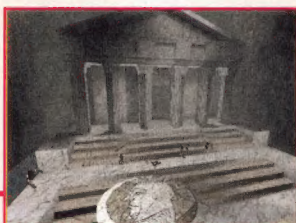
СОДЕРЖАНИЕ

News

News	4
Internet Top 100	7
Clone&Conquer?	
История и перспективы жанра real-time стратегии	8

Preview

The 10th Planet:	
Terror From Beyond Pluto	20
Chasm	22
Blood - Plasma Pak	26
FireTeam	26
Freebie Files	27
Daikatana	28
Overseer	31
Forsaken	32
Ground Effect	32
The Journeyman Project 3:	
Legacy of time	33
Gabriel Knight III Blood of the Sacred,	
Blood of the Damned	34
Beasts and Bumpkins	36
Excalibur 2555 AD	37
Warbirds 2.0	38
Resident Evil	38
Septerra Core	39
Might and Magic VI:	
The Mandate of Heaven	40
Men in Black	42
Incubation: Time Is Running Out	43
Terra 2120: Battle for the Outland	44
Youngblood	46
Seven Kingdoms	46
Tanarus	46
Postal	47
Fighting Force	48
Ignition	51
Buccaneer	52
Earth 2140	54
Montezuma's Return	56
Earthworm Jim 3D	56
Paradigm	57
Riot	58
Ultima Online: Shattered Legacy	60
Crucible	64
Nightfall	65
Turok: Dinosaur Hunter	66
The Elder Scrolls Adventures:	
Redguard	68
Riverworld	69
Dark Angel	70
Reflux	70



71 The Fifth Element
71 Ninja
72 Dark Earth: Your Own Worst Enemy
74 WarWind 2: Human Onslaught
76 Virtua Fighter 2
77 Terminus: Into the Fire
78 Trespasser: Jurassic Park
80 Redline
82 Летопись времен: Всеслав Чародей

Max.View

86 Эпоха 3Dfx
90 MIDI-клавиатуры
94 Play by E-mail
98 Deathmatch Maker

Review

100 Atomic Bomberman
102 Betrayal in Antara
104 Parkan: Хроника Империи
110 Hardcore 4x4
112 Nitro Racers
113 No Respect
114 Birthright: The Gorgon's Alliance
117 Dark Colony
119 Shadow Warrior
122 Blood Omen: Legacy of Kain
124 Outpost 2: Divided Destiny
127 F-16 Fighting Falcon
128 iF-22
129 X-Car: Experimental Racing
132 Warlords III: Reign of Heroes

Guides & Solutions

136 Birthright: The Gorgon's Alliance
150 X-COM Apocalypse, part 2
156 Ecstatica 2

ForgottenWare

159 Трилогия Eye of the Beholder
160 Dune
161 Пиратские истории

Cheats, Hints, Secrets, Cracks

162-167

Gamer's Zone

168 The Game
180 Виртуальные империи - разъединяйтесь
182 Faggots
184 Голая королева
190 Mail
192 Кроссворд

Chasm	22	Dune	160	Men in Black	42	Seven Kingdoms	46
Летопись времен: Всеслав Чародей	82	Earth 2140	54	Might and Magic VI: The Mandate of Heaven	40	Shadow Warrior	119
Parkan: Хроника Империи	104	Earthworm Jim 3D	56	Montezuma's Return	56	Tanarus	46
		Ecstatica 2	156	Nightfall	65	Terminus: Into the Fire	77
		Excalibur 2555 AD	37	Ninja	71	Terra 2120: Battle for the Outland	44
Atomic Bomberman	100	Eye of the Beholder I	159	Nitro Racers	112	The 10th Planet: Terror From Beyond Pluto	20
Beasts and Bumpkins	36	Eye of the Beholder II	159	No Respect	113	The Elder Scrolls Adventures: Redguard	68
Betrayal in Antara	102	Eye of the Beholder III	159	Outpost 2: Divided Destiny	124	The Fifth Element	71
Birthright: The Gorgon's Alliance	114, 136	F-16 Fighting Falcon	127	Overseer	31	The Journeyman Project 3	33
Blood - Plasma Pak	26	Fighting Force	48	Paradigm	57	Trespasser: Jurassic Park	78
Blood Omen: Legacy of Kain	122	FireTeam	26	Pirates!	161	Turok: Dinosaur Hunter	66
Buccaneer	52	Forsaken	32	Pirates! Gold	161	Ultima Online: Shattered Legacy	60
Crucible	64	Freebie Files	27	Postal	47	Virtua Fighter 2	76
Daikatana	28	Gabriel Knight III	34	Redline	80	Warbirds 2.0	38
Dark Angel	70	Ground Effect	32	Reflux	70	Warlords III: Reign of Heroes	132
Dark Colony	117	Hardcore 4x4	110	Resident Evil	38	WarWind 2: Human Onslaught	74
Dark Earth: Your Own Worst Enemy	72	iF-22	128	Riot	58	X-Car: Experimental Racing	129
Deathmatch Maker	98	Ignition	51	Riverworld	69	X-COM Apocalypse	150
		Incubation: Time Is Running Out	43	Septerra Core	39	Youngblood	4

Сроки и названия

Компания **Blizzard Entertainment** объявила о переносе сроков выхода *Warcraft Adventures*. Ориентировочный срок релиза сместился на первую половину следующего года.

Компания **Eidos Interactive** сообщила всему свету, что "...в связи с непредвиденными осложнениями в области авторских прав" готовящаяся к выходу ролевая игра *Forsaken: The Thrall of Chaos* получит новое название – *Revenant*.



Практически те же проблемы с copyright вылились в причину, из-за которой **Psygnosis** изменила название выходящей в начале ноября платформенно/приключенческой игры на пиратскую тему. Вместо *Overboard!* она будет называться *Shipwreckers!*

Дополнительные миссии и патчи



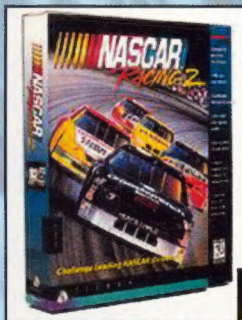
LucasArts выпустила *Handful of Missions* – бесплатное приложение к *Outlaws*, подключающееся к игре посредством запуска патча версии 1.1. Приложение содержит четыре новых уровня для одного игрока (Wharf Town,

Civil War, Spanish Villa, Ice Caves) и пять уровней для режима multiplayer (Orleans, Bunkers, Buckshotville, Hargrove's Pettern Repair, Thud's Tower). Помимо названного, патч еще и устраняет некоторые ошибки исходной версии.

id Software выпустила небольшой, на 275 Kb, v0.95 patch для *GL Quake*.

Sierra On-line решила порадовать любителей автогонок. В настоящее время заканчивается разработка *NASCAR Grand National Series* – расширения для *NASCAR Racing 2*. В его составе – 12

новых трасс и 30 новых водителей. Ориентировочный срок выхода – последняя декада октября. Для тех, кто не хочет дожидаться, уже выпущены две дополнительные трассы: Bull Run Raceway и Red Rock International (3.9 Mb).



Не осталась в стороне и компания

Interactive Magic, которая наконец определилась с тем, что ей не нравится в симуляторе iF-22. Список улучшений, предусмотренных первым из патчей для iF-22 (размер – 1.5 Mb), выглядит внушительно. Прежде всего будет повышена частота кадров и уменьшена периодичность обращения к винту



(всего же игровой движок доработан более, чем по 20 позициям). Не оставившаяся на достигнутом, разработчики сразу же принялись клепать патч #2.

Новый патч для *Blood* v.1.1 (<http://www.blood.com/fix2.html>) был выставлен компанией **Monolith**



в конце августа на посвященный данной игре сайт. Отрицательная черта новшества: после произведения апгрейда сохранения предыдущей версии



можно стереть с жесткого диска, так как игра их просто не увидит. Среди изменений – возможность проигрывать видеозаставки в DOS и дополнение библиотеки звуковых эффектов (по уверениям разработчиков, отныне крысы, погибая, будут визжать чуть ли не по-человечьи, – это искренне радует :-)).

Westwood Studios также выпустила модернизирующий патч для *C&C: Red Alert* и для *Counterstrike*. После совершения вами апгрейдных мероприятий повысится качество игры по сети и модему, режим multiplayer приобретет ряд новых функций. К слову говоря, судя по результатам продаж, диск *Counterstrike* вышел на первое место по продаваемости среди дисков с дополнительными миссиями. С апреля по август было продано 650 тысяч копий.

Найти большинство патчей можно на сайтах:

<http://www.gamesdomain.co.uk/index2.html>

<http://www.filefactory.com/>

Второй сборник миссий для Red Alert

Обнаружив благодатную почву для получения сверхприбылей, компания **Westwood Studios** решила бросить в нее очередное зерно – еще один диск с дополнительными миссиями для *Red Alert* под названием *Red Alert: The Aftermath*.



Его появление в продаже ожидается уже в сентябре. Восемнадцать миссий, разыгрывающих на новый лад старую тему Союзники против Советов, сто значительных по размерам карт для multiplayer, семь свежиспеченных юнитов для одиночного режима и multiplayer, в том числе Chronosphere Tank, Demolition Truck, Missile Sub, Shock Troopers и M.A.D. Tank. Появятся и несколько юнитов, которые будут доступны только для сольной игры. Диск будет содержать также восемь свежих музыкальных композиций.

Болтовня по-вествудски

В конце августа **Westwood Studios** выпустила новую версию онлайн-ового *Westwood Chat* v.4.0, который доступен для свободного скачивания на сайте компании –

<http://www.westwood.com>. Новый вариант отличается от предыдущего расширенным набором возможностей. Наиболее существенные – наличие записной книжки, в которой можно хранить прозвища друзей; локатор пользователей, позволяющий обнаружить юзера, находящегося в данный момент в Сети; встроенный пейджер для отправки частных сообщений или страниц; и так далее. Что особенно важно –



Westwood Chat органично интегрируется во все сетевые игры компании.

Системные требования: 486DX-33, 8 Mb RAM, Windows 3.x и модем 14.4 bps для чата или игры в Monopoly по Интернет. Любителям Red Alert и Command&Conquer Gold потребуется уже Pentium 75, 8Mb RAM, модем 28.8 bps и Windows 95.

Интерактивный DVD номер один



Первый интерактивный видеофильм – психологический триллер *Tender Loving Care* появится осенью текущего года. Компания **Aftermath Media** объявила, что он будет выполнен сразу в двух форматах: DVD-ROM и DVD-Video. В главной роли снимается Джон Харт (John Hurt). Фильм содержит множество интерактивных моментов. Зритель правомочен влиять как на поведение персонажа, так и на развитие сюжета ленты, что приводит, в конечном счете, к неоднозначному финалу. Суммарный размер *Tender Loving Care* –

свыше 40 гигабайт. Распространение в Европе будет осуществляться компанией **Funsoft**.

UbiSoft - Criterion

Компания UbiSoft Entertainment объявила о заключении трехлетнего контракта на издание игр базирующейся в Великобритании Criterion Studios, получив права на их публикацию на территории всего мира, за исключением Японии. Первой станет *Sub Culture*, трехмерная приключенческая action в потрясающей графикой. По ее сюжету игроку предстоит управлять одноместной субмариной в миниатюрном подводном мире, выполняя глобальную миссию по примирению двух враждующих фракций. Не забыта и проблема охраны окружающей среды: одной из задач героя станет спасение океана от загрязнения. Выход *Sub Culture* намечен на осень текущего года.



3D Realms Entertainment - Remedy Entertainment

Договориться несложно, была бы общая цель. На этот раз ею стала совместная разработка игры *Max Payne*, которая может стать родоначальницей нового гибридного жанра – смеси квеста и 3D action.

Сюжетная линия отрабатывается в ходе интерактивных действий персонажа, нахождения ключей и информационных ресурсов, исследования игровой среды. Не последнюю роль сыграют и выполненные в комиксовом стиле видеовставки.

Место действия – современный Нью-Йорк. Полицейский *Max Payne* подставлен: его обвиняют в убийстве собственного



боса. За ним охотятся все, кому не лень, в том числе полиция и подпольная криминальная структура, которую он вот-вот должен был изобличить. Доверять нельзя никому. А когда семья Макса оказывается уничтоженной, то речь может идти лишь о мести всем вся.

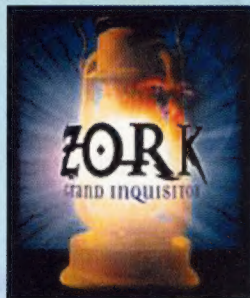
3D движок игры по качеству может быть приравнен к движку *Prey*; при этом основное внимание уделяется плавности движений персонажей. Применен вид от третьего лица, столь хорошо зарекомендовавший себя в *Tomb Raider*, к тому же содержащий некоторый усовершенствования. Ожидаемый срок выхода – конец следующего года.

Финская компания **Remedy Entertainment** хорошо зарекомендовала себя последним хитом – *Death Rally*, демоверсия которой продержалась на первом месте в десятке лучших скачиваемых игр сервера *Happy Puppy* в течение 13 недель, побив рекорд, установленный ранее *Duke Nukem 3D*.

Сайты для посещения: <http://www.remedy.fi> и <http://www.3dreams.com>.

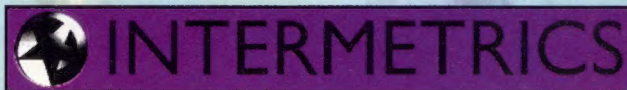
Новая трилогия от Activision

Выходящая в ноябре *Zork Grand Inquisitor* станет частью новой трилогии *Zork* (названия двух сиквелов пока не известны). В последний раз сюжетно связанные игры *Zork* были изданы 19 лет назад – *Zork I*, *Zork II* и *Zork III*. В сентябре **Activision** выложит на свой сайт всю текстовую трилогию для свободного скачивания.



Looking Glass Technologies Intermetrics

Разработчик *System Shock*, *Flight Unlimited* и серии *Ultima Underworld*, компания **Looking Glass Technologies** объединилась с компанией **Intermetrics**, которая известна программными разработками, связанными с лингвистикой, а также – участием в космической программе *Yesterday*. Цель



слияния – дальнейшее переориентирование деятельности на выпуск многопользовательских онлайн-игр. Уже весной следующего года запланирован выпуск фэнтезийной RPG *The Dark Project*. Дополнительную информацию можно почерпнуть на сайте <http://www.lglass.com/>.

Магические известия

Компания **Microprose** работает над выпуском трех приложений для *Magic: The Gathering*.

На CD-ROM *Spells of the Ancients* можно будет найти свыше 130 редких карт из оригинального издания *Unlimited Edition*, свыше 60 предварительно укомплектованных колод *Arabian Nights* and *Antiquities*, а также – новые экраны для интерфейса.

Пакет для онлайн-игры *ManaLink*



позволит двум пользователям сразиться через Интернет. Место схватки – сервер **GatheringNet**. Противники смогут не только воевать, но и чатиться, слать сообщения друг другу и так далее.

Duels of the Planeswalkers – компиляция всего необходимого для запуска *Magic: The Gathering* по Сети. Также содержит свыше 50 дополнительных карт из наборов *Legends* и *The Dark*. Для определения названия этого диска **Microsoft** провела конкурс, победителем которого стал *Greg Dvorchak*, вариант которого был признан лучшим из 20.000 предложенных.

Assault Pack для C&C

В начале сентября компания **Westwood Studios** выпустила *Command&Conquer Assault Pack*, который содержит *Command&Conquer Gold* и диск миссий *Covert Operations*. Издание также дополнено *Windows 95 Desktop Theme Pack* с иконками, *screen savers* и *desktop patterns*.

Дополнительный диск к Diablo - Hellfire

В отличие от *Assault Pack*, *Hellfire* является не просто сборником выпущенных ранее игр. Вашим основным противником, заместо поверженного *Diablo*, станет демон *Na-krul*, которые ранее был его сильнейшим союзником (правда, в самой игре этого особенно заметно почему-то не было). Как следствие, сделан оригинальный сюжет, который сводится к тому, что после неудачной попытки захватить власть в Аду *Na-krul* со своей армией был выслан в Пустоту. Освободившись из заключения, он возвращается, чтобы предпринять вторую попытку.

Игрока ждут не дожудся 20 новых монстров, в том числе колдун *Lich*, применяющий заклинания огня; укомплектованный дюжинами щупальц глаз *Psychorb*; зомби *Grave Digger* и другие, не менее приятные господа. Предусмотрен новый класс персонажа: монах, обладающий способностями,

не свойственными другим классам (какими именно – пока держится в секрете). Во время схваток можно будет применять пять новых уникальных заклинаний (в том числе *Lightning Wall*, разбрасывание огненных шаров *Immolation*, а также *War*, в результате которого персонаж телепортируется к ближайшему входу в подземелье).

Авторизованный **Blizzard**, *Hellfire* разрабатывается **Synergistic Software**, подразделением **Sierra On-Line**. Эта команда совсем недавно порадовала нас выпуском *Birthright: The Gorgon's Alliance*. Ждать осталось совсем недолго – до ноября.

Nitro Pack: The Vigilante Files

В планах **Activision** находится *Nitro Pack: The Vigilante Files* – сборник миссий, содержащий шесть новых типов оружия (в том числе – гранатомет, стреляющий химическими гранатами, огнемет, самонаводящиеся ракеты и шипы для прокалывания шин), поддерживать технологию обратной связи, улучшенную обработку текстур горизонта, а также оригинальные музыкальные треки. В нем сохранится парк автомобилей оригинальной версии, к которым добавится девять новых моделей (*Wolfsburg FV*, *Leopard XLC*, *Ransom Enforcer*, скорая помощь, лимузин, *Army GP* и т.д.). Сюжет будет разво-

рачиваться в ходе 20 миссий для одного игрока (плюс нескольких бонусовых миссий). Появится и интересная опция для режима *multiplayer* – автомобили всех участников игры будут проверяться на отсутствие признаков излишней навороченности (метод борьбы против хакерства). Ждать новинку осталось всего-ничего – ее релиз назначен на начало следующего года.

Как вы уже поняли, *Nitro Pack* станет заменой для *Interstate '77*, о котором мы рассказывали в пятом номере. В сущности, все сказанное в той статье остается верным – за исключением названия.

Вавилонское игротворение

Sierra On-line договорилась с **Warner Bros.**, **Babylonian Productions** и **Netter Digital** о разработке игры в жанре *real-time 3D action* (?), в основу которой ляжет сюжет в высшей степени популярного телевизионного сериала *Babylon 5*. Команде разработчиков окажет помощь сам создатель сериала – *J. Michael Straczynski*. Намеченный срок выхода – лето 1998 года. Следить за прогрессом игры можно по материалам недавно созданного сайта:

<http://www.sierra.com/titles/babylon5/babylon5.html>.



Среди последних релизов

29.08	Achtung Spitfire!	Avalon Hill	Wargame
29.08	Blood Omen: Legacy of Kain	Activision / Crystal Dynamics	Adventure/RPG
28.08	Imperialism	SSI	Strategy
28.08	Legends Football 98	Accolade	Sport
28.08	Dark Colony	Mindscape	Strategy
20.08	CRUSH! Deluxe	MegaMedia	Game Strategy
20.08	Outpost 2	Sierra Online	Real-Time Strategy
20.08	X-Car	Bethesda	Racing
12.08	Warlords 3	Broderbund	Strategy

План выхода игр в сентябре

**09	ABC: Monday Night Football	Disney	Football
**09	ABC: Indy 500	Disney	Racing
05.09	Balls of Steel	GT Interactive	Pinball
**09	C & C Sole Survivor	Westwood/Virgin	Strategy
**09	Confirmed Kill	Eidos	Strategy
16.09	Conquest Earth	Eidos	Strategy
**09	Curse of Monkey Island	LucasArts	Adventure
23.09	Dark Reign	Activision	Real-Time Strategy
05.09	Dark Rift	Vic Tokai	Adventure
09.09	The Divide	Virgin	Adventure
**09	Earth 2140	Interplay	Real Time Strategy
16.09	Fallout	Interplay	Adventure RPG
19.09	Guardians of Destiny	Virgin	Adventure
**09	Half-Life	Sierra Online	1st Person
**09	Hardball 6	Accolade	Baseball
09.09	Hexen II	Activision	RPG/ Action
**09	Legends Football 98	Accolade	Football
22.09	Mageslayer	GT Interactive	3D action/quest
**09	Man of War	Virgin	Naval Sim
23.09	Netstorm	Activision	Strategy
05.09	Oddworld: Abe's Odyssey	GT Interactive	Adventure
29.09	Pax Imperia 2	THQ	Space Strategy
**09	Battleground: Prelude to Waterloo	TalonSoft	Tactical Wargame
**09	Reach for the Stars	MicroProse	Strategy
11.09	Shadows of the Empire	LucasArts	Star Wars Action
**09	Starcraft	Blizzard	Realtime Space Strategy
12.09	Star Fleet Academy	Interplay	Space Sim
25.09	Total Annihilation	Cavedog	Strategy
**09	Ultima Online	Origin/EA	RPG
**09	7th Legion	Epic Megagames	Action Strategy

Место	Неделя в чарте	Название игры	Разработчик/Издатель	Жанр
1	35	Diablo	Blizzard	RPG
2	10	Dungeon Keeper	Bullfrog/EA	RPG/Strategy
3	42	HoMM 2/add-on	New World/3DO	Strategy
4	41	C & C/Counterstrike (Red Alert)	Westwood	Strategy
5	6	X-Com 3: Apocalypse	Mythos/MicroProse	Strategy
6	79	Civilization 2	MicroProse	Strategy
7	58	Quake/add-on	Id/GT	3D action
8	41	MoO 2: Battle at Antares	MicroProse	Strategy
9	11	Carnageddon	Stainless/SCI/Interplay	Racing
10	92	Warcraft 2:Tides of Darkness	Blizzard	Strategy
11	18	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts	Simulation/Action
12	50	The Elder Scrolls: Daggerfall	Bethesda/Virgin	RPG
13	42	Tomb Raider/add-on	Core Design/Eidos	Action/Quest
14	70	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	3D action
15	26	Magic: The Gathering	MicroProse	Strategy
16	4	Warlords 3: Reign of Heroes	SSG/Red Orb	Strategy
17	38	Privateer 2: The Darkening	Origin/EA	Sim/Quest
18	20	Need for Speed 2	Electronic Arts	Racing
19	22	Theme Hospital	Bullfrog/EA	Simulation
20	46	MechWarriors 2: Mercenaries	Activision	Action
21	78	Descent 2	Parallax/Interplay	3D action
22	25	MDK	Shiny/Interplay	Action
23	64	The Settlers 2	Blue Byte	Strategy
24	11	Blood	Monolith/GT	3D action
25	59	World Circ. Racing/ F1.Grand Pr. 2	MicroProse	Racing
26	9	LBA 2/ Twinsen's Odyssey	Activision	Quest
27	93	Stars! 2	Star Crossed	Strategy
28	102	C & C: Covert Ops	Westwood/Virgin	Strategy
29	23	Interstate '76	Activision	Racing
30	37	Trials of Battle {OS/2}	Shadowsoft/Stardock	Arcade
31	36	NBA Live 97	EA Sports/Electronic Arts	Sport
32	39	Lords of the Realm 2/add-on	Impressions/Sierra	Strategy
33	16	Comanche 3	Novalogic	Simulation
34	89	Galactic Civilizations 2 {OS/2}	Stardock	Strategy
35	14	Capitalism Plus	Interactive Magic	Strategy
36	5	Atomic Bomberman	Interplay	Action
37	13	Moto Racer	Delphine/BMG	Racing
38	34	M.A.X.	Interplay	Strategy
39	20	Creatures	Cyberlife/Mindscape	Simulation
40	152	Master of Magic	SimTex/MicroProse	Strategy
41	99	Championship Manager 2	Domark	Sport
42	9	Links OS/2 {OS/2}	Access/Stardock	Sport
43	39	Steel Panthers 2: Modern Battles	SSI/Mindscape	Wargame
44	6	B.U.G.S. {OS/2}	Stardock	Arcade
45	26	KKND	Melbourne/Electronic Arts	Strategy
46	81	Wing Commander 4	Origin/EA	Simulation/Action
47	47	Avarice: The Final Saga {OS/2}	CSS/Stardock	Quest
48	101	Heroes of Might & Magic	New World/3DO	Strategy
49	127	X-COM 2: Terror ft. Deep	Mythos/MicroProse	Strategy
50	21	Imperium Galactica	Digital Reality/GT	Strategy
51	8	Betrayal in Antara	Sierra	RPG
52	3	Birthright: The Gorgon's Alliance	Sierra	Strategy/RPG
53	93	Worms/Reinforcements	Team 17/Ocean	Action/Puzzle
54	40	Fifa Soccer '97	EA Sports/EA	Sport
55	92	The Dig	LucasArts	Quest
56	19	Vigilance on Talos V {OS/2}	PolyEx	Arcade
57	48	NHL Hockey '97	EA Sports/EA	Sport
58	110	MechWarrior 2/add-ons (The Clans)	Activision	Action
59	22	Pod	Ubi	Racing
60	60	Close Combat	Atomic/Microsoft	Wargame
61	51	Jagged Alliance: Deadly Games	Sir-Tech	Strategy
62	17	Redneck Rampage	Xatrix/Interplay	3D action
63	64	AH-64D Longbow	Origin/EA	Simulation
64	21	Outlaws	LucasArts	3D action
65	28	Emperor of the Fading Suns	Holistic/Segasoft	Strategy
66	44	Syndicate Wars	Bullfrog/EA	Action
67	56	The Pandora Directive	Access	Quest
68	99	Steel Panthers	SSI/Mindscape	Wargame
69	147	Transport Tycoon/deluxe	MicroProse	Simulation
70	49	Star Control 3	Time Warner	Strategy/Quest
71	177	U.F.O./X-Com: Enemy Unknown	Mythos/MicroProse	Strategy
72	152	Doom 2: Hell on Earth	Id/GT/Virgin	3D action
73	92	11th Hour: Be Afraid of the Dark	Trilobyte/Virgin	Quest
74	6	Triple Play 98	EA Sports/EA	Sport
75	58	Links LS	Access	Sport
76	8	Formula 1	Bizarre Creations/Psygnosis	Racing
77	36	Discworld 2: Missing Presumed...!?	Psygnosis	Quest
78	95	Hexen: Beyond Heretic	Raven/Id/GT	3D action
79	20	EA Cricket 97	Melbourne/EA	Sport
80	5	Pacific General	SSI/Mindscape	Wargame
81	145	Panzer General	SSI/Mindscape	Wargame
82	87	Monopoly	Westwood/Virgin	Strategy
83	2	Outpost 2: Rebellion	Sierra	Strategy
84	101	Need for Speed	Distinctive/EA	Racing
85	191	SimCity 2000	Maxis	Simulation
86	17	Enemy Nations	Windward/Head Games	Strategy
87	7	Flying Corps	Rowan/Empire	Simulation
88	34	Obsidian	Rocket Science/Segasoft	Quest
89	88	Gabriel Knight 2: The Beast Within	Sierra	Quest
90	6	Dragon Dice	Interplay	Strategy
91	15	The Last Express	Smoking Car/Broderbund	Quest
92	42	Screamers 2	Milestone/Virgin	Racing
93	7	Links LS: 1998 Edition	Access	Sport
94	51	Crusader: No Regret	Origin/Electronic Arts	Action
95	146	Warcraft: Orcs and Humans	Blizzard/Interplay	Strategy
96	141	Descent	Parallax/Interplay	3D action
97	8	688(i) Hunter/Killer	Jane's/Electronic Arts	Simulation
98	1	Dragon Lore 2	Cryo/Interplay	Quest
99	14	Chessmaster 5000	Mindscape	Chess
100	1	Wipeout 2097/Wipeout XL	Psygnosis	Racing

INTERNET TOP 100

Таблица составлена на основе Internet PC Games Top 100 Edition 245 - Week 37 - September 8, 1997 [c] 1997 World Charts Foundation <http://www.wordcharts.com>; <http://xs4all.nl/~jojo>

Clone & Conquer?

История и перспективы жанра **real-time** стратегии

Real-Time под микроскопом

Вы никогда не пробовали организовывать опросы населения? Хотя бы даже среди своих ближайших (и не слишком-то ближайших) друзей?

Например, поинтересоваться, какая политическая власть им в большей степени по вкусу, и кого бы они хотели видеть на президентском кресле? Или: какую пищу они предпочитают, горячую, холодную или слегка подогретую?

А еще лучше — обзвонить человек десяток друзей-сотоварищей (из числа тех, для которых компьютерные игры превыше всего на свете) и спросить, какие жанры у них самые любимые?

Впрочем, нет смысла тратить свое и их время на столь банальный вопрос. И без того очевидно, что человек семь-восемь из них в числе прочего поименует стратегии, и большинство из их числа — **real-time**.

Популярность **real-time** стратегий всегда находилась на максимуме, а в последнее время доросла до ошеломляющих величин, перекрыв все другие жанры. И одновременно с тем данный жанр является одним из самых критикуемых. С одной стороны — неспособность многих разработчиков сделать что-то действительно стоящее, непохожее на все остальное. С другой стороны — всеми провозглашаемый (и нами в том числе, собственно говоря) кризис перепроизводства. Каждый месяц выходит по несколько “мучителей” реального времени, на которых без слез-то и посмотреть нельзя. А ведь продаются, и какой-то безвестный издатель на них здорово подзарабатывает!..

Что ж. Довольно отвлеченных рассуждений, пора от высокочастотной патетики переходить к делу. В данной статье мы попытаемся:

- рассказать о становлении и развитии жанра **real-time**,
- проследить истоки возникновения современных хитовых стратегий реального времени,
- выделить направления дальнейшего прогресса в жанре.

Просим принять во внимание, что высказываемые нами соображения явились плодом достаточно глобальной аналитической и “историко-архивной” работы, однако истиной в последней инстанции не являются. Альтернативная позиция в отношении будущего, стоящего за жанром, высказана в статье Михаила Рахаева, помещенной на Зоне Геймера. Принимаются и другие интересные статьи по данной тематике. Коли с чем не согласны — можете поспорить со страниц журнала. Ничего супротив не имеем. :-))

Real-Time: СТАНОВЛЕНИЕ

Смаховая библиотечную пыль

Одновременно с возникновением компьютерных игр зародились и стратегии. Самые первые были походовыми, с простеньким сюжетцем и текстовой графикой, отображаемой в ASCII-кодах.

По этому поводу вспоминается экономическая стратегия

королевского правления **Kingdom**, бытовавшая на советских БэКашках и строившаяся на технологии вопрос-ответ с задерживанием генератора случайных событий. Переводя сказанное на человеческий язык, вы выполняли какое-либо действие из числа доступных (например, высылали торговый караван, который мог вернуться с прибылью, а мог сгинуть в дороге по воле лихих разбойников), затем следовало ответное действие компьютера, определяемое в случайном порядке (то есть караван мог сгинуть, а мог и вернуться; хотя, конечно, как в случае с караваном, “реакция” компьютера часто наступала не в следующий же ход, а через несколько ходов, — смотря по типу предпринятого действия).

Бой в **Kingdom** происходил следующим образом. Сообщалось, что на вас нападает вражеская армия неизвестным числом. Вы набирали войско, неся тем большие расходы, чем большее войско хотели получить. Далее сверялось, у кого армия многочисленнее. Кто больше народу привел, тому и доставался лавровый венок победителя...

Были и другие стратегии, в том числе и космические. В СССР, как правило, они создавались энтузиастами-программистами на основании собственных сценариев, “на загнивающим Западе” (как известно, “гнил” он до перестроечного 1985 года и еще какое-то время после того) процветало перенесение в компьютерную среду настольных военных стратегий. В сущности, жанровая группа **wargame** зародилась именно в те времена и может считаться едва ли не самой старой.

Однако все это были предтечи, вестники будущего. Нацепив на нос очки в роговой оправе, зажав нос клетчатым платком и закопавшись в многолетнюю пыль позабытых архивов, можно отыскать массу игр, идеи и находки которых проявились в современных “ультра-оригинальных” хитах. Но сколько бы мы не изобличили плагиатов на игровом небосклоне, суть дела от этого изменится.

А суть такова, что походовые стратегии предшествовали всему, и не знал мир наш понятия “**real-time**”, пока не объявилась **Sun Tzu's Ancient Art of War**.

Обнаглевший компьютер

Нет, это действительно была первостатейная наглость! Только представьте: вы откидываетесь на спинку стула, чтобы разработать очередной врагоубийственный маневр, а тем временем названный враг, вместо того, чтобы смиренно ждать вашего хода, продолжает двигать свои войска!..

Легкая пехота и подразделения лучников — они угрюмо и бесконечно тащились куда-то (в бой?) по карте, и своим тупым неустанным движением демонстрировали рождение новой игровой системы. На компьютерах, едва ли не самых первых из АТ, тогда еще ни о чем не подозревавшие игроки могли наблюдать возникновение **real-time strategy**.

Sun Tzu's Ancient Art of War, если нам не изменяет память, была первой. И достигнутый в ней прорыв долгое время не был замечаем игровыми разработчиками. Вплоть до 1989 года. Почему именно до восьмидесяти девятого? Потому что в именно в этом году на тогда еще никому не известном **Bullfrog** произошло

Явление бога,

и имя тому явлению было **Populous**. И то была одна из самых революционных компьютерных игр за всю историю.

События **Populous** разворачивались в реальном времени, однако real-time стратегией он, в принципе, не являлся, представляя собою такое жанровое ответвление, как God-Sim ("симулятор божественного правления").

Живописная местность — и несколько жалких хижин, претендующих на роль людского поселения. Вождь племени по совместительству является глашатаям божественной воли (вашей воли) и носителем магической силы. Он повелевает племенем, указывая, чем следует заниматься в настоящий момент: отстраивать поселение, идти основывать новое, отправляться войной на вражьи земли...

Вождь с умом применяет заклинания, среди которых есть как боевые, так и общехозяйственно-геодезического значения. Многие из заклинаний (особенно — боевые) "оплачиваются" за счет равномерно накапливающейся маны — магической энергии.

Среди боевых заклинаний есть вполне ортодоксальные (шарахнуть врага чем-нибудь с небес), а есть достаточно экзотичные (заклятие "Армагеддон": вожди племен сходятся в одной точке карты для решающего поединка, и пока они сражаются, отовсюду стекаются подвластные им люди племен, в буквальном смысле "вливаясь" в них).

Что касается мирной магии, то она сводилась к созданию озер/возвышенностей и прочему подобному. Правда, и ее можно было применить на поле брани, создав озеро под ногами наступающей армии и уподобив ее храбрых воинов тонущим в тазу с водой котяткам.

Уникальнейшей чертой **Populous** была система управления. Не в том смысле, что клавиши управления занимали несколько страниц в неслыханно огромном по тем временам 60-страничном руководстве, — идея была такова, что вы диктовали свои приказы вождю, обладая над ним марионеточным контролем, а все прочие исполняли команды "его вождячьего превосходительства".

Глобальным недостатком **Populous** стала чрезмерная сложность для понимания (по тогдашним меркам-то!). Глобальным достоинством **Populous** — исключительная оригинальность, к которой **Bullfrog** постоянно стремился с момента своего основания во всех своих играх.

— Эй, секунду! — воскликнет читатель, прерывая наш рассказ на полуслове и выказывая признаки конкретизированного интереса. — *A God-Sim — это, собственно, что такое?*

God-Sim — симуляция божественной власти, подразумевающая возможность влияния игрока на некие макропроцессы, происходящие в игровой среде. Причем степень этого влияния значительно превышает силы обычного "смертного" человека. Видоизменение природных ландшафтов, организация сейсмических катаклизмов, определение жизни целого народа — вот лишь некоторые черты **God-Sim**.

Причем **God** в данном случае не стоит понимать как единого и неделимого Бога — речь идет скорее о божке, наделенном ограниченными полномочиями, действующими на ограниченном участке доступной для проживания подвластных ему народов территории. "Зоной правления" божка может стать и подземелье. И островная колония. И город, сим-град там какой-нибудь...

Сим-Град

В 1990 году на Maxis увидел свет **SimCity**, продемонстрировавший новое жанровое ответвление, возникшее как крайний вариант от **Populous**. Отказавшись от каких бы то ни было военизированных батальонов (все равно с каким оружием: дубинами, ружьями, ракетными установками), **SimCity** продемонстрировал симулятор города, управление которым осуществлялось в реальном времени. И происходило оно в соответствии с принципами **God-Sim**, реализованными в **Populous**.

Пескопроходцы и лесокосы

А потом наступил 1992 год. И появилась **Dune 2: The Building of a Dynasty**, превратившая Westwood Studios в звезду мирового масштаба. И то была первая — кто бы что ни говорил! — первая real-time стратегия. Первая в том виде, как мы с вами привыкли воспринимать этот жанр сегодня.

То, чего не могло не быть

Великолепная (для 1992 года, конечно) VGA графика, основанный на фантастическом шедевре Френка Герберта сюжет, динамизм и высочайшая сбалансированность действия, приемлемые системные требования — 286 и 1 Mb RAM... Перечислять те факторы, которые принесли **Dune 2** успех, смысла нет, так как всякий отлично представляет себе, что сие есть такое, даже если в **Dune 2** и не играл (кстати, для общего образования рекомендуется).



Dune 2 — real-time стратегия, она есть научное определение данного жанра, воплощенное в компьютерном варианте. Одна из самых культовых игр всех времен и народов. Она создала жанр. И не было б **Dune 2**...

Впрочем, ее не могло не быть. Слишком уж очевидна идея строительства базы и штамповки разновеликих по силе юнитов, которые затем сшибаются друг с другом под умелым управлением игрока, осуществляемым в реальном времени.

Для игровой индустрии появление **Dune 2** было запрограммированным явлением, также как и изобретение таблицы Менделеева для химии, а ядерной бомбы — для военной промышленности. И хвала Westwood, что они в девяносто втором подарили нам **Dune 2**, а не сосредоточились на одних лишь приключенческих **The Legend of Kyrandia**...

Относилась ли **Dune 2** к классификации **God-Sim**? Да никогда. Военачальник и божок — не одно и то же. Божественный промысел подразумевает, что вы влияете на происходящие в игровой среде процессы, но ни в коем случае не обременяете себя непосредственным руководством. Бог есть чудо. Deus ex Machina, выражаясь по-латыни. Сверхсущество, надзирающее за каждым и способное воздвигать/разрушать горы и прокладывать/иссушать реки, расставлять/убирать полицейские участки и руководить миграциями народов. Но бог не станет возиться с ремонтом бронемшины и тайком вести полуживой Девастатор позади башенных укреплений врага для наведения шухера в его тылу!

То, чего долго не было

Вот оно! Новое слово! Хит, подобный эффекту разорвавшейся бомбы! Глоток свежего воздуха! Луч света в темном царстве! Крестный отец всех будущих таких же, как он!

Так где они, которые такие же? Где схоронились?! Благородные Атридесы, алчные Ордосы и коварные Харконены поочередно достигли победы, и уж пески планеты Аракис вдоль и поперек исхожены и изъезжены, и все полукилометровые черви сгнили под землей, расстрелянные танковыми дивизионами, а продолжателей — нет как нет!

Лишь по истечении двух лет на благодатной почве изголодавшийся по следующему real-time общественности произрос **Warcraft: Orcs & Humans**, сделанный отнюдь не гигантом игроделания, а каким-то совершенно непонятым Blizzard Entertainment, которого вроде и знали, да не очень многие...

Что был первый **Warcraft**? Да та же **Dune 2**, перенесенная в фэнтезевую среду, с большим уклоном в сторону хозяйственных мероприятий, с несколькими "безбазовыми" миссиями (поставленное задание требовалось выполнить ограниченным войсковым контингентом — подобное впервые было введено

в Sun Tzu's Ancient Art of War) и многопользовательской игрой по модему. Ну, еще заклинания (вспомнили-таки о Populous!). Ну, крылатый демон-морок с мечом гораздо краше, чем Sonic Tank или Deviator. А так — ну та же Dune 2, ей богу! Да и по популярности, в общем-то, вполне сравнимо...

Что могут орки против танков?

И вот с 1994 года стартовала битва титанов, временами доходившая до смешного; битва, не утихшая даже и по сей день. "Орки" яростно конкурировали с "танками" за обладание симпатиями и кошельками восхвалявшего их на все лады играющего человечества. Схема, по которой происходила битва, до последнего времени оставалась неизменной: Westwood предпринимает попытку оторваться на лидирующие позиции, Blizzard его через полгодика нагоняет.

Проведем хронологию названного сражения.

1995 год: "Обмен любезностями".

Westwood выпускает **Command&Conquer**, который в народе, несмотря на все протесты разработчиков, упорно звали "третьей Дюной". И, надо сказать, совершенно справедливо. С&C отличался от Dune 2 на несколько порядков меньше, чем от Dune 2 отличался первый Warcraft. Добавилась вполне очевидная поддержка многопользовательской игры, вместе с некоторым улучшением качества графики возросли системные запросы, мультики сделались покруче... Зато вся игровая механика осталась прежней, разве что сюжет претерпел кардиналь-



Command&Conquer (1995, Westwood)

ные изменения и привел к печальному искоренению "червячьего" присутствия. Что же касается AI, то его способности возросли прямо-таки непомерно: если раньше он был подобен интеллекту годовалого ребенка, то теперь уже "эволюционировал" лет эдак до полутора-двух...

Ответом Blizzard стал

Warcraft II: Tides of Darkness (самый конец 1995), главным преимуществом которого над С&С в итоге оказалась SVGA графика. Стоит упомянуть также и о том, что Blizzard, должно быть, решили доказать всему миру, что способны отрешиться от клонирования Dune 2. Методом доказательства стало увеличение удельного веса хозяйственных мероприятий, приведшее к тому, что многие в Warcraft II играть вообще не стали. Оно и понятно: не у каждого достанет терпения на то, чтобы на каждой последующей миссии выполнять десятки одних и тех же upgrade'ов. Иных существенных отличий Warcraft II не нес — пожалуй, стоит еще принять во внимание использование



Warcraft II: Tides of Darkness (1995, Blizzard)

воздушных (как и в С&С) и водных (не как в С&С) пространств. Всяческие там новые ресурсы и проявившиеся у рыцарей способности к творению волшебства в расчет не берутся, так как определяющими не являются. Кто не согласен — может поспорить.

1996 год: "Клониро-

вание".

Westwood, обрадованные успехом и светящимся в глазах игроков ожиданием продолжений, принимают активно эксплуатировать тематику С&С. В середине года появляется сборник дополнительных миссий **Covert Operations**, ничем особенным не выделяющийся. Далее, под конец года, успев всем опостылеть своими недельными проволочками со сроками выхода, объявился **Red Alert**, неожиданно-негаданно оказавшийся чуть ли не совершенно самостоятельной игрой.



C&C Covert Operations (1996, Westwood)

Во второй раз со времени Dune 2 достославные Westwood, просим прощения, предпринимают попытку насмерть перепугать ежа сами знаете чем. Имеется в виду, что пескостройский сюжет, претерпев метаморфозу в тибериумный метеоритодождь, ныне предстает как разборки между Советами и Американосами с участием присной памяти Кейна. Нововведения: SVGA под Windows, усложнившиеся миссии, несколько новых юнитов (среди которых преобразование любящего сигареты и Rock'n'Roll командос в милловидного суперкиллера Таню), недотягивающее до Warcraft возросшее использование водных пространств, введение возможности свободного редактирования чуть ли не всех игровых параметров через rules.ini. Red Alert в кратчайшие сроки пере-



Red Alert (1996, Westwood)

валивает через рубеж продаваемости в миллион копий. А что же поделявают Blizzard? Да ничего — с головой уходят в создание Diablo, не желая или не додумавшись клонировать самих себя и постулировав принцип: "Мы выпускаем только хитовые игры!". Что, впрочем, не мешает им выбросить на рынок **Warcraft II: Beyond the Dark Portal** — сборник новых миссий, сварганный на Cyberlore Studios. Качественный уровень Beyond the Dark Portal даст сто очков вперед Covert Operations, но, конечно же, никаким образом не может сравниться с таким "финтом ушами", как Red Alert.

С конца 1996 года начинается расхождение в политике Westwood и Blizzard. Появление Red Alert частично прекращает обмен ударами: Dune 2 — Warcraft, С&С — Warcraft II, Covert Operations — Beyond the Dark Portal, Red Alert — <прочерк>.

1997 год: "Рокировка".

Westwood выпускают совершенно позорный **Counterstrike** (в сущности — автономный сборник миссий к Red Alert), единственной светлой стороной которого являются секретные миссии It Came from Red Alert — борьба с гигантскими муравьями, и добиваются впечатляющих успехов в самопародирова-



Warcraft II: Beyond the Dark Portal (1996, Blizzard)

нии. Ближе к середине года появляется интернетовский **C&C Sole Survivor** — deathmatch в среде C&C (у каждого из игроков — одна единица техники, на которой он куролесит по лесам и весям C&C, приканчивая подвернувшихся под руку других игроков). Хотелось бы знать, не был ли Sole Survivor ответом Westwood на выпущенный Blizzard на стыке 96–97 годов Diablo :-). И — самое интересное. Как сейчас становится известно, Westwood еще не уgomонились и собираются по второму заходу “проклонировать” Red Alert с еще одним сборником миссий — **Aftermath**. Предполагается, что Aftermath будет содержать новые юниты для multiplayer... Думается, в данном случае можно обойтись без комментариев.

Так, а Blizzard—то как же? Неужто развязали своему главному конкуренту руки — ушли на покой? Ответом на сие нелестное предположение будет одно-единственное слово: **Starcraft**. По совместительству — “орки в космосе”, как его обзывали до тех пор, пока Blizzard не предоставили на всеобщее рассмотрение нормальные скриншоты, где космические крейсера уже не были перерисованными орочьими кораблями...

Westwood все еще замышляют **C&C 2: Tiberium Sun**, время от времени грозясь тем, что он “будет трехмерный и вообще новое слово в real-time” (кстати, Total Annihilation появится раньше, и он тоже очень даже 3D). Ему ответом скорее всего станет **Warcraft III** — он тоже в планах Blizzard, с той лишь оговоркой, что над ним еще даже и думать не начинали. Но и C&C 2, и Warcraft III пока что относятся к разряду “светлого будущего”, а вот Starcraft, неоднократно перенесенный, ожидается уж осенью 1997 года.

Зная Blizzard, рискуем предположить, что Starcraft будет мощнейшим продолжением традиций Warcraft — но с собственной игровой механикой и сильно отличающимся игровым процессом. И тогда уже Blizzard захватят лидерство, разом перечеркнув все “достижения” на почве Red Alert и иже с ним, и теперь уже Westwood будут вынуждены бежать вдогонку. Но, однако ж, не будем спешить с выводами — цыплят по осени считают.

Опять же 1997 год: “Дополнительные проекты”.

Да уж. Поискать сходств в политике Westwood и Blizzard — так можно первый том “Советской Энциклопедии” перечнями позаполнять!

Несколько месяцев назад Blizzard объявили о подготовке анимационного квеста **Warcraft: Lord of the Clans**, где глазами молодого орка с благозвучным именем Thrall (“раб” в переводе) вы должны увидеть все чинимые людьми несправедливости и уверовать в высшие идеалы орочьего племени.

Собственно, здесь—то Westwood и совершают, впервые за все время, ответный ход (до того это была прерогатива Blizzard), совсем вот только что распустив слухи о **Command&Conquer: Commando**, игре жанра 3D action во вселенной C&C. Хотелось бы знать, о каком именно “commando” пойдет речь: о том, который в C&C, или все же о том

(той?), который(ая) в Red Alert? Если имеет место второй вариант, то C&C: Commando скорее уж составит конкуренцию Tomb Raider, чем какому-либо из запланированных на ближайшее время проектов Blizzard...

На этой ноте мы заканчиваем хроникальное изложение битвы двух столпов real-time и, испустив облегченное “уффффф!”, переходим к другим выдающимся представителям жанра стратегии (кстати, мы не стали останавливаться на различных третьесортных сборниках уровней для Warcraft и C&C — они того не стоят).

God-Sim: ЛИНИИ ЖИЗНИ

Посвятив God-Sim немало места на страницах, мы так и не разобрались с его положением в архитектуре стратегического жанра. Более того, у кого-то могло сложиться убеждение, что God-Sim существовал лишь на самой заре становления real-time и является обреченным на вымирание тупиковым течением, представленным двумя-тремя играми, и не более того. А потому и говорить о нем стоит разве что в рамках изучения того, как зарождался real-time.

Логично? Логично. Будем переубеждать.

Линия Populous.

Отец-основатель God-Sim, bullfrog'овский Populous, и по сей день остается невредимым в своем роде. На Bullfrog увидели рождение почти провальный **Powermonger** (1991), продемонстрировавший незначительный крен в сторону чистопородной real-time стратегии, и **Populous 2** (1993), вполне добротный, но, если заглядывать в корень, ничем не отличавшийся от первой части. В ближайших планах Bullfrog находится **Populous 3** (1997?), который позиционируется как “среднее арифметическое” между Powermonger и Populous 1/2.



Пробовали ли другие компании скопировать Populous?

В той или иной степени — несомненно. Примером тому служит **Genesia** (1993), она же и **Ultimate Domain**. Однако ее успех был достаточно скоротечен, и ныне немного отыщется фанатов, для которых эти имена говорят хоть что-то.

Неужели же не было успешных если не подражаний, то хотя бы близких по своему строению игр?

Были.

...группа людей оказывается на территориях, которым не нашлось места на существующих картах... стремясь выжить, они основывают поселение, которое призвано вернуть им утерянное благополучие... молодая колония развивается в соответствии с закона-

Всеслав Чародей

Отважный герой клана Северного Острова, Всеслав Чародей давным давно выбрал своим домом долину Дедославия и вот уже несколько столетий служит верой и правдой доблестному роду князя Всеволода.

Сможет ли Всеслав защитить долину от вторжения отрядов жестоких половцев, беснующихся бродячих и сумасшедших икхигитов, искуемых Драгниром Войном, самым опасным героем древнего клана Черного Облака?



Стратегия реального времени.
Древняя Русь XII века.
Захватывающая история.

Детально проработанные персонажи.
Консультанты Исторического Музея.

65,536 цветов, Windows 95, 800x600.
Трехмерный изменяемый ландшафт.
Отсчитываемые в реальном времени
теки и свечение игрового мира.

Всеслав Чародей: Клан Драгомира
Битва за долину начинается в октябре...



ЛЕТОПИСЬ ВРЕМЕН

The Settlers (1994, Blue Byte)



ми экономики — возводятся жилые постройки, прорубаются шахты, строятся пекарни... колония — быстро разрастается и начинает претендовать на окрестные земли, кото-

рые заняты туземным населением... развязывается война... Blue Byte заложили свою победоносную серию в 1993 году вместе с выпуском *Serf City*. Игра стяжала всемирную известность, но прорывом не стала — прорыв был совершен в 1994 году ее ремейком *The Settlers*. В *The Settlers / Serf City* произошел отказ от божественной воли, проявлявшейся через лидера отдельно взятого племени, и игрок получил гораздо большие полномочия, что несколько отдалило игру от *God-Sim* в сторону *real-time* стратегий. Однако игрок не управлял персонажами — его функции сводились к строительству/колониализации и отдаче “судьбоносных” для колонии приказаний. Колония могла развиваться и без участия игрока — вплоть до того, что вы могли часок посидеть перед экраном монитора в роли наблюдателя, не прикасаясь к клавиатуре и мыши. Возможно ли подобное в *Dune 2*? Разве что если вы решили покончить жизнь самоубийством. Это — еще один пример различий между *God-Sim* и обычным *real-time*.

В 1996 году на свет явился не менее популярный *The Settlers 2: Veni, Vidi, Vici*, который через месяц после своего появления уже расценивался всеми не иначе, кроме как крайний полюс *real-time*, где минимизация боевых действий соседствовала с внедрением гигантской и крайне проработанной системы хозяйственного микроменеджмента. Еще 6 чуток — и игру смело можно было бы причислить к лику “экономических симуляторов”!

The Settlers 2: Veni, Vidi, Vici (1996, Blue Byte)



В то время как раз шли ярые споры в отношении того, какой путь более перспективен: *C&C*, где основной упор делался на стратегию, или *Warcraft I/II*, где немалое внимание уделялось хозяйственно-*upgrade*-овым мероприятиям. *The Settlers 2* явно ратовал в пользу второго пути. Однако шквальный успех вообще отрезавшегося от бремени хозяйственных мероприятий Z, о котором мы еще поговорим, и последовавшие тенденции по “выявлению среднего” между Z и *C&C* вполне очевидно доказали, что играющий люд в стратегиях хочет заниматься войной, а не строительством и торговлей. Мы еще вернемся к этой теме — как к одной из причин стандартизации и взаимоклонирования в сегодняшнем *real-time*.

Линия SimCity.

Вот уж чья линия жива и по сегодня цветет дурным цветом — так это *SimCity* от Maxis!

1) Сами Maxis, создав совершенно бесподобный *SimCity 2000* (чего стоит хотя бы даже точная SVGA графика в 93-м!), углубились в выкачивание из народных масс денежных средств методом штамповки всевозможнейших *Sim*Нечто, одно перечисление и припоминание которых растянется

минут на десять. Причем для внедрения идей *SimCity* в “муравейники” и “башни” нередко привлекались сторонние разработчики.

Единственный достойный



SimCopter (1997, Maxis)



упоминания проект из всей этой кучи — *SimCopter*, где игрок в кабине вертолета проводил дни и ночи напролет в воздушном пространстве города, который при желании мог быть построен в игре *SimCity* и затем импортирован в

SimCopter. Задачей игрока, как и следовало ожидать, оказалось спасение заложников, участие в тушении пожаров и тому подобное.

Сейчас Maxis замысливают *Streets of SimCity* (читай — *Death Track* на улицах *SimCity*), где будет применена опробованная в *SimCopter* система импортирования готового города, и *SimCity 3000*, который должен стать по-настоящему трехмерным, в отличие от первых двух частей.

2) В 1995 году на Sierra вышел разработанный купленной ею студией Impressions *simcity*-подобный *Caesar 2*, переносивший действие во времена возвышения Древне-Римской Империи и отличавшийся от своего прародителя в первую очередь введением элементов сражений, которого в *SimCity* отродясь не бывало. Другим клоном *maxis*-овской игры стал *AfterLife* (1996), зародившийся в ореоле славы LucasArts. *AfterLife* создавал концепцию рая и ада, которые необходимо было отстраивать с целью создания “должных” условий для постоянно прибывающих с земли грешников и праведников. *AfterLife* содержал бездны юмора, но отнюдь не бездны играбельности, а потому, произведя изрядную шумиху в средствах массовой информации, вскоре был благополучно забыт и канул в небытие.

3) *Bullfrog* всегда были не прочь поэкспериментировать в сфере *God-Sim*. И в 1994 году они попробовали удивить игровой мир симулятором обустройства (и управления) парка аттракционов — *Theme Park*. Как и всякий, кто пытается идти по непроторенному пути, *Bullfrog* всегда писали свою историю чередой взлетов и падений, двигаясь по синусоиде. *Theme Park* находится в нижней зоне этой синусоиды. Концепция нестандартна — но низкая играбельность.

Что ж... Выждав три года и учтя допущенные в *Theme Park* просчеты, в девяносто седьмом неугомонные *populous*-цы создали *Theme Hospital* — на сей раз симулятор управления больницей. Инсталлируя игру на свой выдавший виды винчестер и осуществляя магическое действие “start game”, вы становились главврачом, в попечении которого оказывается далеко не самая преуспевающая больница. Нанимая медперсонал, закупая дорогостоящее оборудование, отстраивая корпуса и следя за порядком, вы отчаянно стремились вылечить неравномерным

SimCity (1990, Maxis)



Theme Park (1994, Bullfrog, EA)





потоком поступающих в вашу "лечебницу" больных, гораздо больше радея о финансовых счетах и уважении вышестоящих чиновников, так как в дальнейшем вас должны были (при должном успевании) перевести в более престижную больницу. Черный юмор, комичная анимация и необычность самой игровой ситуации в полной мере возместили Bullfrog провал, понесенный с Theme Park.

4) И вновь мы обращаемся к Bullfrog.

"А что, если поменять Добро и Зло местами? Что, если претворить в жизнь борьбу Зла против Добра, а не наоборот, как это принято в большинстве игр?"

Мало кто задумывался над тем, что **Dungeon Keeper** (лето 1997) находится на территории God-Sim, микшируя элементы SimCity 2000 по части отстраивания подземелий с "божественной" системой управления юнитами, зародившейся еще в Populous!



Юниты обладают собственными волей и характером, они действуют самостоятельно. В вашем распоряжении — повелевающая длань, с помощью которой можно перетаскивать существ по подземелью; однако вы не можете управлять ими, как в обычной real-time стратегии. К вашим услугам глобальные заклинания (есть даже пришедший из все того же Populous Армагеддон, собирающий всех существ обоих лагерей в одном месте для решающей битвы) и возможность устраивания ловушек. Используются деньги-приносящие ресурсы в виде золота и драгоценных камней (которые не столь уж сильно отличаются от, соответственно, золотых шахт и нефтяных скважин в Warcraft II), однако само строительство происходит методом разграничения зон — а это уже чистой воды SimCity 2000.

Радостным моментом Dungeon Keeper также является внедрение элементов 3D action и легчайший налет RPG (в плане повышения характеристик персонажей); впрочем, на жанровой принадлежности игры это никак не сказывается.

Dungeon Keeper наглядно демонстрирует, что God-Sim еще не канул в лету — наоборот, содержит непознанные глубины, которые можно раскапывать в течение многих десятилетий. Другой вопрос, что создать как бы "оригинальную" real-time стратегию гораздо проще и спокойнее, чем серьезный God-Sim.

Другие линии.

1) Зачатый на Impressions феодально-стратегический **Lords of the Realm** (1994) стоит особняком, представляя собой гремячую вариацию от The Settlers, постепенно (по мере выпуска продолжений) клонящуюся от turn-based в сторону real-time. Мы относим "лордов" к God-Sim — рискованный поступок с нашей стороны. Как нам кажется, в игре присутствуют множественные глобальные



элементы, на развитие которых игрок оказывает лишь косвенное влияние, — характерный признак "богосимуляции".

"Крестьяне королевств" — так поначалу прозывали Lords за детальный менеджмент сельскохозяйственных работ по уборке урожая и выращиванию коровьих стад, предназначением которых было идти на ублажение желудков не в меру прожорливого населения. Подобно The Settlers, "лорды-крестьяне" низводили элемент батальных сражений до похоронно-плачевного минимума, за что и были отринуты большей частью играющего человечества как "фуфлю".

Impressions, перейдя под крыло Sierra, в добровольном (либо принудительном?) порядке учли ошибки чрезмерного крестьянизирования и воткнули во вторую часть, **Lords of the Realm 2** (конец 1996), real-time сражение при сохранении походовой структуры организации игры и продолжении использования коров как пищеварительного ресурса.

Получилась сборная солянка.

Во-первых, феодальное хозяйствование никак не согласовывалось с real-time сражением. Помимо всего прочего, было совершенно непонятно, на каких именно игроков рассчитывают Impressions, на походовиков



Князь

Могущественные Титаны сплели на земле славян магический браслет, дающий власть над мертвыми. Охранять сокровище титаны остижили дражина, послушного только принадлежащему Арду Храбriteю Амулету Дракона.

Но в один из дней Желтые Собаки Пустыни убивают Арда и части Амулета попадают в руки трем героям: викингу Харальду, византийцу Михаилу и славянину Одинокому Волку.

Каждый из них преследует свои цели, но всех героев объединяет одно: стремление во что бы то ни стало добраться до магического браслета.

Кто из них сможет одолеть остальных и завладеть наследием Титанов?



Ролевая игра с элементами стратегии. Древняя Русь VIII века.

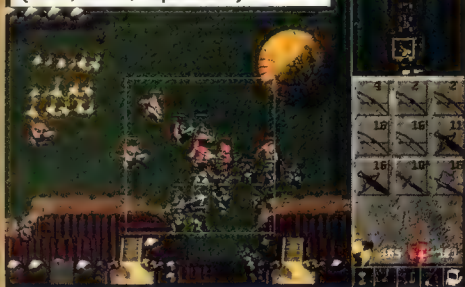
Князь: Амулет Дракона.

Путь трех героев пересекается в декабре...



ЛЕТОПИСЬ ВРЕМЕН

Lords of the Realm 2: Siege Pack
(1997, Sierra, Impressions)



или реалтайм-цев? В итоге одни ругали игру за сражения, а другие — за то, что сражений мало, а хозяйствования — много.

Во-вторых, бой получился слишком схематичным, с полным отсутствием AI и не идущий ни в какое сравнение с Warcraft/C&C. Единственным отрядным моментом стало внедрение осадных орудий и затяжной штурм замков.

В-третьих, продолжался никому не нужный коровий геноцид. Но Impressions не сдавались. И в середине нынешнего года выпустили **Lords of the Realm: Siege Pack**, сократив до нуля всю феодальную структуру правления и оставив один лишь real-time бой. Выигрышный ход — но запоздалый. С этого стоило бы начинать. Да и, как говорилось, отсутствие искусственного интеллекта для real-time стратегии всегда оказывается пагубным.

2) **Shadow President** от D.C. True появился в 1992 году; в 1996 году его идеи были заново преподнесены в **CyberJudas** от Merit Studios. Эти две игры составляют совершенно уникальный поджанр God-Sim — симулятор президентского правления.

Вы — президент США. В вашу задачу входит управление страной, принятие важных политических, экономических и военно-оборонных решений — и принятые решения затем проводятся в жизнь силами кабинета министров, с которыми вы непосредственно общаетесь. Большой популярности **Shadow President** и **CyberJudas** не стяжали, так как рассчитаны на

очень узкий круг поклонников.

Были в God-Sim и другие игровые проекты. Однако мы не ставим себе целью перечислять все, что было создано за период развития жанра, и останавливаемся исключительно на сколько-нибудь выдающихся разработках.

Впрочем, как вы можете видеть по объему данной статьи, таковых набирается совсем даже не мало :).

Real-Time: CLONE&CONQUER?

“Clone&Conquer” — “Склонируй и завоюй”. Берешь лубой “Навигатор”, начинаешь перелистывать раздел preview, и первая же мысль, которая приходит в голову: *да откуда ж берется столько их... этих самых... как их там... клонов!..*

Примеров подражаний и беспардонного копирования в real-time можно отыскать сколь угодно много. И тем не менее суждения о том, что в real-time есть одни лишь переделки Dune 2 / C&C и Warcraft, в действительности никак не могут считаться верными. История развития жанра помнит немало примеров, когда появлялись совершенно неожиданные и нарушающие всякую доктрину разработки, многие из которых восходили на вершины славы и почета, другие же, малость потыкавшись в подножия хит-парадов, оседали в тлен безвестности.

Оседали, чтобы потом проявиться в сегодняшних натуженных усилиях стратегийеразрабатывающих компаний измыслить “нечто доселе невиданное” и удивить всех и вся небывалым размахом крыльев своей ничем не обремененной мысли. Надо

сказать, по большей части неудачных усилиях.

Одиночка против орды

В некотором царстве, в некотором государстве жил да был юный отрок, и звали его Чонси. И прислуживал тот отрок за королевским столом, старательным образом подавал цыплят жареных и убирал оставшийся после трапезы мусор.

Однажды так случилось, что Его Величество неудачным образом заглотило кусок цыплячьего мяса, которое имело невежливость застрять в королевском горле, поставив названное горло, а заодно и Его Величество, под угрозу удушья. Чонси, не растерявшись, треснул по королевской спине, и злосчастная цыплятина была исторгнута вместе с сообщением, что “Он спас мою жизнь. Он... герой!”.

Так отрок Чонси оказался произведен в сэра Чонси Храброго, одарен мечом Grimtwacker (grim — мрачный, twack — пороть) и пожалован собственной провинцией (находящейся на окраине земель и погрязшей в дебрях непролазного леса), куда вскорости и отправился.

Быстро освоившись на новом месте жительства, Чонси принимается за ведение натурального хозяйства: дом строит, коров заводит (а за коровами ведь убираться надо — иначе захиреют, в грязюке-то!), земли под посевы распахивает...

Но не все спокойно “в датском королевстве”. Земли Чонси осаждает орда — толпища уродливых тупых тварей, каким место не в тихой мирной провинции, а скорее в Diablo... Все твари одержимы чудовищным, негуманным и жизненавистным порывом: чего-нибудь пожрать. Причем коровы этой цели вполне удовлетворяют. И люди, кстати, тоже.

...**The Horde** — real-time стратегия, появившаяся в далеком 1993 году на Crystal Dynamics, представляла собою максимальное приближение Populous к территории обитания Dune 2. Почему Populous? Да потому что управляли вы не бесчисленными орочьево-танковыми батальонами, а одним-единственным пареньком, который не то что рубиться мечом еще не

научился — ему бы научить так ходить, чтоб в ножнах не путаться!

Игра делится на миссии. В каждой миссии задача Чонси одна и та же: оборонить свое хозяйство (а заодно и близлежащую деревеньку) от орды и скопить побольше денег, которые происходят от роста отданной ему во владение названной деревеньки. В начале дается две минуты нашего времени на то, чтобы рвы накопать, ограду навести... Еще можно нанять нескольких рыцарей-лучников и расставить их на ключевых тропах, откуда можно ждать ордынского вторжения. Еще — ловушек понаставить — ям там с кольями понаделать, например. А коли уж совсем туго станет — так можно нанять дракона, Роско. Правда, Роско вместе с ордынцами сожжет и помощников, и половину домов деревенских, ну так подчас это единственным выходом оказывается!..

The Horde не достиг высокого статуса всенародного почтения, так как был несколько однообразен, да и содержал слишком уж необычные для своего времени идеи. Появился он в 1997 году — и сейчас его имя было бы у всех на устах. Однако же его идеи нашли свое воплощение и в **Dungeon Keeper** (то же ведь: расставляются монстры, обустроиваются ловушки, а потом начинают приходить враги, которых требуется планомерно уничтожать), в **Uprising** (внедряется идея использования единого персонажа, командующего боевыми действиями, — во многом близко к **The Horde**).

The Horde — первая *однозеровая* real-time стратегия. И за одно лишь это имя данной игры стоило бы увековечить.

The Horde (1993, Crystal Dynamics)



Тень рогатой крысы

Тактическая real-time стратегия **Warhammer: Shadow of the Horned Rat** (1996, Mindscape) многих испугала своей относительно высокой сложностью для освоения и специализированным подходом к организации сражений.



Отличительных черт у Warhammer было несколько.

Во-первых, разветвленная структура миссий (правда, не предоставлявшая игроку свободы при выборе следующего задания) и добротный фэнтезевый сюжет, положенный в основу всех происходящих событий.

Во-вторых, тактическое сражения, где управление осуществлялось не отдельными юнитами, а цельными конными и пехотными подразделениями. Принцип "выделил юнит — щелкнул в точке на карте — он туда отправился" был заменен на гораздо более громоздкую, но необычную систему отдачи приказов с помощью панели меню. Выделил подразделение, щелкнул на кнопку атаки, затем на группировку противника, — подразделение отправилось рубиться.

В-третьих, впервые в real-time по отношению к подразделениям была применена ролевая система наращивания опыта по мере участия в сражениях.

Warhammer, в отличие, скажем, от The Horde, не прошел незамеченным и удостоился внимания немалого числа одержимых стратегической манией игроков. Но и не более того.

Гораздо больший успех, как нам кажется, может снискать **Birthingright** (1997, Sierra), на который легла легкоузнаваемая "тень рогатой крысы" (так переводится "shadow of the horned rat").

Birthingright состоит из двух жанровых блоков: классический трехмерный RPG и походная стратегия (см. review в номере). Сражение в Birthingright происходит в реальном времени и очень сильно напоминает несколько упрощенный и динамизированный Warhammer. И есть такое предположение,



что появление Birthingright окончательно ставит крест на Warhammer, так как в плане играбельности sierra'вская разработка его значительно превосходит. Хотя — кто знает? — ведь Warhammer 2 находится сейчас на этапе своего создания, и пока что никто не может толком сказать, какие именно изменения готовятся воплотить Mindscape в продолжении своей знаменитой фэнтези-стратегии...

Одна буква, которая потрясла мир

А что, если попытаться обойтись без опостылевшего строительства базы? Без толпящихся на каждом перекрестке тупоголовых пеонов, без постоянно нуждающихся в охране харвестеров? И так ли уж нужны энергетические станции и силосные закрома, которые только отвлекают от самого главного, что есть в стратегии, — от сражения! Ведь это же не SimCity, где надо город строить, и не копающий в собственном направлении The Settlers, который при небольшом усилии со стороны Blue Byte легко можно было бы превратить в экономический симулятор а-ля Capitalism/Zapitalism?..

Издатель — Virgin Interactive. Разработчик — до того подвизавшийся на почве аркад Bitmap Brothers. Год — 1996, вторая половина. Название — Z.

Все гениальное — просто. И не просто просто, а просто очень просто. Отказавшись от всяких хозяйственных мероприятий и усилив стратегический элемент до степени инфантильной аркадности, Bitmap Brothers смогли в корне переинанить real-time концепцию, которую заложила Dune 2, и воздействовать на дальнейшее развитие всего жанра в целом. Причем сам Z сошел с пьедестала довольно-таки быстро. Аркада — она аркада и есть, под каким соусом ее не подавай. Сла-



баватый AI (что бы не утверждали сами разработчики), однообразные миссии и полное отсутствие продуманного тактического планирования превратили Z в пустышку, которая была интересна до тех пор, пока в ней проглядывала новизна. Новизна со временем стерлась — и Z стерся вместе с ней.

Дальнейшие полгода вполне четко и определенно выявили тенденцию по нахождению среднего арифметического между Z и C&C, а warcraft'овские хоз.мероприятия остались за бортом всеобщего интереса. Для доказательства этого суждения достанет назвать две игры: WarWind (1996, SSI, DreamForge) и KKnD (1997, Electronic Arts, Melbourne House, Beam Software). Всякому известно, что WarWind получил дурную репутацию "переусложненного Warcraft", в то время как KKnD, при всех своих недостатках,

Меркурий 8



XIII век. Герои древних кланов одновременно получают зовущие приглашение посетить затерянный в глубинах Пограничных Секторов Меркурий-8: именно на этой неизведанной планете автор приглашений обещает раскрыть истинный смысл событий Дня Исхода.

Долгожданная разгадка внезапного исчезновения древних Титанов или хитроумная ловушка неведомых врагов человеческой расы?

Индустриальная стратегия реального времени на затерянной в глубинах космоса планете.

Огненная жара днем, леденящий холод ночью.

Пограничные Сектора неисследованного космоса, первая встреча с изощренными войсками неведомой третьей силы.

65,536 цветов, Windows 95, 800x600.

Трехмерный изменяемый ландшафт.

Отсчитываемые в реальном времени дни и освещение игрового мира.

Меркурий-8: Плавающие Тени
судьба расы терпит решится на исходе этого года...



ЛЕТОПИСЬ ВРЕМЕН



бывовал на компьютерах большинства стратегов.

Но, конечно, «победа» Z не является абсолютной. Дополнивший архитектуру Warcraft рядом элементов из Civilization, запланированный на осень Age of Empires (Microsoft): легкий и удобен в управлении, однако не несет в себе ни малейшего налета аркадности. И совершенно особая статья — стратегии, несущие на себе налет тактики (например, Dark Reign от Activision).



Реализм от гексагональности

Идея поставить wargame на рельсы real-time новационна сама по себе. Ну как можно себе вообразить Panzer General или Steel Panthers, действие которых происходит не в пошаговом режиме, а в формате реального времени, не оставляющего пространства для отработки глубокомысленных тактических маневров? Как выяснилось, вполне даже возможно. Доказательство — Close Combat (1996, Microsoft).

Реализм действия стал тем коньком, на котором выехал Close Combat; реализм же его и погубил. Пехотинцы, отказывающиеся идти в атаку под шквальным артиллерийским обстрелом, и словно бы сама по себе развивающаяся баталия на утыканной лесками и деревеньками местности позволяли игроку отрешиться от детального управления каждым отдельным юнитом и сконцентрироваться на наступательных и оборонительных ухищрениях. Никакого менеджмента ресурсов (откуда ему взяться на современной войне!), никакого строительства базы, никаких upgrade'ов. Но, с другой стороны, Close Combat подчас слишком сильно ограничивал волю игрока и содержал гигантское количество всяческих опций, разбираться с которыми доставало терпения далеко не у всякого.

Другой похожий проект — российское «Противостояние»



(1996, Дока), которое в 1997 году было переиздано за рубежом под именем Counteraction, а также недавно дополнилось сборником миссий «Опаленный снег». Как и Close Combat, детище Доки обрелтаймливает wargame, однако не содержит столь безумного количества настраиваемых пара-

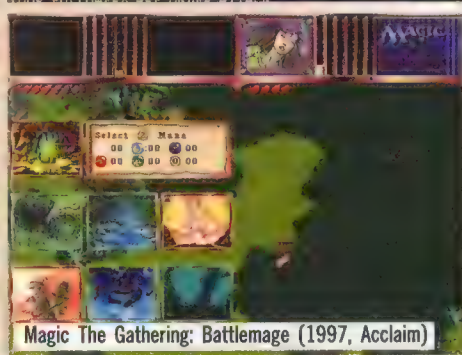


метров.

Настольное фэнтези

В последнее время начали появляться стратегии, основанные на настольных играх. Не мудрствуя лукаво, назовем две походовых, Magic the Gathering (1997, Microprose) и Dragon Dice (1997, Interplay), и две real-time, Blood&Magic (1996, Interplay) и Magic the Gathering Battlemage (1997, Acclaim). Среди названных четырех Magic the Gathering от Microprose, созданная великим Сидом Мейером, можно смело объявить гениальной, все же прочие — совершеннейший отстой. Но — достойный упоминания в силу своей нестандартности и широкой разрекламированности (как следствие — продаваемости).

AD&D'шный Blood&Magic привнес некоторые любопытные идеи по части ношения юнитами подобранных предметов и создания войск из магической энергии. Как и Z, Blood&Magic успешно избегает постройки базы и использует несколько чародейственных сооружений. Однако оказывается полностью неигра-



бельным по причине крайней занудности и дебильного AI.

Выродившийся (иначе и не скажешь) из настольной карточной игры Magic the Gathering, Battlemage блещет оригинальностью и красивой графикой. А также полной неуправляемостью, равной которой в стратегической сфере еще, к счастью, не встречалось. Ну как можно одновременно применять атакующие заклинания, по одной листая 220 карт; реагировать на заклинания противника, о которых сообщается издевательски-слащавым женским голосом; следить за носящимися по карте вашими и вражьи магическими существами, — и все это одновременно??? Некоторые умные люди, плюнув на возню с заклинаниями, играли в Battlemage как в чистую real-time стратегию. Вопрос: а не проще ли в таком случае лишний раз запустить Warcraft или еще кого-нибудь ему подобного, где тоже используется фэнтези-среда?..

Тем не менее, элементы настольных игр продолжают находить свое воплощение в различных постепенно выплывающих из тумана разработки проектах, и не исключено, что какие-либо из них смогут потрясти столпы жанра, вобрав в себя печальный опыт провалившихся Blood&Magic и Battlemage.

Рядомстоящие

В сущности, на этом можно закончить перечисление существующих real-time стратегий — все прочие, которые существуют, не блещут никакими такими экстраординарными качест-

вами, о которых стоило бы вести речь.

Однако остается еще целый пласт игр, которые вроде как и стратегии, и вроде как в реальном времени, а в то же время ни с Dune 2, ни с Populous, ни с кем бы то ни было из перечисленных сравнены быть не могут. Мы относим их к совершенно отдельным стратегическим жанрам. И рассказываем о них по двум причинам: во-первых, чтобы избежать путаницы с жанроопределением; во-вторых, потому как многие их наработки тем или иным образом воплощаются в real-time.

Action + Strategy.

Гибрид стратегии в реальном времени и action в изометрической перспективе с уклоном в последний. Игры этого направления появились с легкой руки все того же Bullfrog, в 1994 году выпустившего первую часть **Syndicate** (1994). В том же году появился походовый **X-COM: Enemy Unknown** (1994, Microprose). Далее, если не считать всевозможных клонов, последовали **Syndicate: American Revolt** (1995) и **Syndicate Wars** (1996), **X-COM: Terror from the Deep** (1996) и **X-COM: Apocalypse** (1997), **Jagged Alliance** (1994, Sir-Tech) и **JA Deadly Games** (1996).

Из всех приведенных хотелось бы отметить недавно вышедший третий X-COM, в котором реализованы сразу и походовый режим, и real-time. Если быть откровенными, то впервые подобное смешение двух, казалось бы, взаимоисключающих режимов было "материализовано" в **Darklands** (1992, Microprose), посредственной и до отказа на-



Syndicate (1994, Bullfrog, EA)



Syndicate Wars (1997, Bullfrog, EA)



X-COM: Enemy Unknown (1994, Microprose)



Jagged Alliance (1994, Sir-Tech)



X-COM: Apocalypse (1997, Microprose)

битой багами real-time стратегии на RPG'шной основе, где происходивший в реальном времени бой можно было ставить на паузу. Подобная же возможность мелькала и в Lords of the Realm 2. Однако введение сразу двух полноценных режимов является несомненным новаторством X-COM: Apocalypse.

Sim-Life.

Экстраординарный подвиг God-Sim, чье название переводится как "симуляция искусственной жизни". В России сейчас известна и популярна лишь одна игра данного рода: **Creatures** (1996, Millenium Interactive; переиздание в 1997-м осуществлено Mindscape).



Creatures (1996 - Millenium Interactive; 1997 - Mindscape)

Космические стратегии.

Действие многих космических стратегий разворачивается в реальном времени. Однако если Warlords II сравнить с Dune 2 нереально, то сравнить Fragile Allegiance очень даже возможно. Одними из первых "солидных" реально-временных космостратегий были аркад-



Star Control 2 (1993, Accolade)

ЛЕТОПИСЬ ВРЕМЕН

От стратегии реального времени до ролевой игры.

От Древней Руси до затерянных планет неисследованного космоса.

Новая глобальная игровая серия IC и Snowball Interactive.

Детально продуманный мир, построенный на альтернативной истории человечества.

Мир настоящих Героев.

первый проект серии
Всеслав Чародей: Клан Драгомира



Октябрь 97

Адрес ближайшего магазина,
в котором продается игра,
вам подскажут в компании IC
(095) 737-9257



ЛЕТОПИСЬ ВРЕМЕН

ный **Star Control** и приключенческий **Star Control 2** (1990 и 1993, Accolade), содержащий квестовые элементы **Reunion** (1994, GrandSlam).

Морские стратегии.

Так уж сложилось, что многие морские wargame происходят в реальном времени. Ничего новаторского в этом нет: просто бой на воде протекает столь медленно и неторопливо, что его нет смысла делать походовым. Первостепенными в ряду представителей данного жанра следует считать серии **Great Naval Battles** (SSI) и **Harpoon**; из последних можно припомнить **Age of Sail**, в этом году появившийся на Talonsoft.

Экономические стратегии.

Transport Tycoon (1994, Microprose) — дорожностроительная стратегия с заметным воздействием SimCity. Предтечами **Transport Tycoon** были появившиеся в 1992 году не больно-то потрясающий **A-Train** (Maxis) и собственный проект Microprose — **Railroad Tycoon Deluxe** (1993); последователей же у **Transport Tycoon** было море. Включая его собственные продолжения: **Transport Tycoon Deluxe** (1994), вместе с появлением которых игра, собственно, и превратилась из просто стратегии в экономическую стратегию. В реальном времени, разумеется.

Вот, собственно, и все “рядомстоящие”, где действие носит ярко выраженный стратегический характер и протекает в real-time. Выразим искреннюю надежду, что никого не забыли упомянуть, и перейдем к “умозаключениям” на основе всего понарасказанного.

Real-Time: ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ

Попробуем сделать несколько пророчеств, не претендуя на способности к стопроцентному предвидению (оставим это прерогативой Господа Бога). Возможно, будущее наши пророчества подтвердит, подлым образом опровергнет. Ведь никто не может говорить за будущее, верно?..

Искусственный интеллект (AI)

Пресловутый AI — вот он, камень преткновения жанра real-time стратегии! За какую бы стратегию вы не взялись — разработчики на разные голоса хвалят потрясающие и непревзойденные интеллектуальные способности компьютера, который хитер, как Макиавелли, умен, как Эйнштейн, предсказывает ваши поступки, как Нострадамус, прозорлив в битвах, как Наполеон, и вообще он вас в одну секунду раздавить может, и мигнуть не успеете!..

Однако практика показывает, что практически во всех real-time стратегиях AI находится на идиотическо-синкразическом уровне годовалого младенца, которому всю свою жизнь предстоит провести в интернате для неполноценных детей.

C&C. Протянув линию барьеров от своей базы к базе противника и огорожив ее ими, вы побеждали. Потому как компьютер не мог постичь того простого факта, что барьеры можно разрушать. Вы развивались — его войска сидели взаперти. И финальный бой превращался в скотобойню.

KKnD. Действительно, Beam Software сумели воплотить парочку неплохих “мыслительных способностей” для своего AI (см. “Навигатор” №3). Но как вы прикажете расценивать такой вполне реальный случай... Вражеская башня должна быть уничтожена парой худосочных пехотинцев и одним полудохлым волконоезчиком. Вроде как это невозможно. Как бы не так!.. Волконоезчик носится перед башней, отвлекая ее огонь на себя, при этом снаряды рвутся позади него, так как



Age of Sail (1997, Talonsoft)



Transport Tycoon (1994, Microprose)

башня неспособна просчитать траекторию его движения и выстрелить с упреждением. Тем временем два пехотинца подходят к башне вплотную и без труда расстреливают ее в упор. Компьютер же бьет по первоначально выбранной мишени и скорректировать огонь не в состоянии.

Примеров можно привести сколь угодно много, но стоит ли? О наличии AI можно говорить только в Creatures — игре, которая создана на базе научного проекта, направленного на компьютерное моделирование развития популяций различных животных в различных жизненных условиях.

Какие трудности стоят перед разработчиками, когда они программируют AI для своей игры? Если подходить с наиболее общих позиций, то одна-единственная. Причем эта трудность носит чисто технический характер.

Все просто. Всякий элемент “мышления”, заложенный в компьютер, является набором математических формул. Чаще всего типа “Yes-No” (то есть в таком-то случае поступить так-то, а в таком-то случае так-то, а если что не предусмотрели — но уж извиняйте батьку...). Изредка — содержащих генерацию случайных чисел, когда компьютер принимает решение “в случайном порядке”. Есть и другие варианты, но они не так многочисленны по частоте применения.

Каждую секунду компьютер должен принимать огромные множества решений. Чем больше решений принимает компьютер, тем сильнее тормозится процессор и прочие запчасти, обитающие под корпусом системного блока. Соответственно, чем “умнее” компьютер, тем выше системные требования. Хотите получить не дебилический AI? Извольте раскошелиться на какой-нибудь там двухпроцессорный Pentium — тормозить, конечно, все равно будет, но уже не так сильно... Да, не забудьте оплатить команду разработчиков, которая специально разработает стратегию под ваш суперкомпьютер, так как кроме вас ее с такими системными требованиями все равно никто покупать не станет.

Конечно, нарисованная нами схема более чем грубая, и мы когда-нибудь вернемся к теме AI в отдельной, только ему посвященной статье. И, разумеется, даже и для двухпроцессорного Pentium далеко не каждая команда программистов сумеет создать AI, который сможет соперничать в мышлении хотя бы с пятилетним ребенком.

Однако заламывать руки в отчаянии не стоит. Потому как живем мы в эпоху взбесившегося прогресса, который в нашем случае каждый год приводит к необходимости тотального upgrade для компьютера, который только что казался суперсовременным (а вот от этого уже можно отчаяться...).

Так что — будущее за искусственным интеллектом. Вопрос в том, насколько отдаленное оно, это будущее?..

Real-time RPGategy

Настает эра RPG, и все больше стратегий использует ролевые элементы. Накопление юнитами боевого опыта и повышение характеристик — одна из основополагающих черт любой ролевой игры. Есть и другие черты. **Dungeon Keeper** и **Birthingright** — типичные представители новой волны. Как нам кажется, перед “RPGategy” лежат множественные неторенные дороги, по которым пойдут многие будущие стратегии.

Смешение жанров

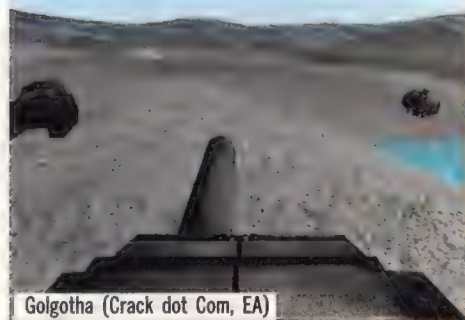
Становится модным захватить сразу несколько жанров в одной игре, слив воедино несоединимое. Вполне естественная тенденция: что еще можно делать, чтобы не скатываться в банальное копирование C&C / Warcraft, в “Clone & Conquer”?..

Как ни странно, но большинство “смешанных” стратегий претендуют на включение в себя элементов 3D action. Некоторые, как **Dungeon Keeper** и **Conquest Earth** (Eidos Interactive), превращают его в факультативный элемент, который “облагораживает” игровой процесс, но и не более того; никто не ме-

шает игроку вовсе отказаться от его использования. Другие, как **Uprising** (Cyclone Studios, EA) и **Golgotha** (Crack dot Com, EA), идут по пути создания "стратегии от первого лица", где командование, частично или полностью, осуществляется из кабины некой машины, находящейся



Uprising (Cyclone Studios, EA)



Golgotha (Crack dot Com, EA)

на поле боя. Существуют и иные варианты (например, Parkan, совмещивший космический симулятор, космическую стратегию и 3D action а-ля Strife).

Тактика

Тактический

real-time можно считать особым жанровым подвидом, где особое внимание уделяется возможности отдавать юнитам команды. Первой ласточкой данного подхода был Close Combat, воплотивший классический wargame на территории real-time.

Какого рода команды могут быть отданы юниту, помимо очевидного "стреляй в него!" и "езжай туда!", а также виденного нами в Warcraft патрулирования указанной территории?

Во-первых, "продвинутые" команды, типа "замаскируйся во-о-он под тем кустом!".

Во-вторых, "сложносоставные" команды, плана "отправляйся в район А и жди столько-то времени, затем атакуй такую-то постройку вражеской базы." (подобное планировалось в **Dark Reign**, издаваемом на Activision).

В-третьих, программирование макрокоманд, когда игрок вне игрового процесса с помощью специального редактора создает последовательность простейших и "продвинутых" команд, которые затем использует по собственному усмотрению.

Шапкозакидательство

К шапкозакидательству мы относим попытки выделиться на фоне остальных благодаря необычным по форме юнитам (**Dominion**, издатель 7th Level), внедрению трехмерности (**Myth: The Fallen Lords**, издатель Bungie Software, и **Total Annihilation**, издатель GT Interactive) и прочему подобному. В данном случае мы ни в коем случае не утверждаем, что какая-либо из названных игр окажется второсортной. Вовсе нет. Однако сама по себе попытка отыскания оригинальности через поверхностные модификации общеигровых элементов без затрагивания основ игрового процесса никак, кроме как шапкозакидательством, названа быть не может... Впрочем, это в любом случае гораздо лучший вариант, чем бездушное копирование всем известных кумиров жанра.

Интернет

Нет смысла братья за перечисление real-time стратегий, которые выходят с развернутой поддержкой Интернет, причем часто даже и не являются ориентированными на одиночную иг-

ру (разве что для тренировки). Их сейчас выходит неисчислимое множество.

Увы, для России "Интернет как зона сражений" — пока что заоблачное королевство мечтаний, возбуждающее жгучее любопытство, но практически недоступное.

Оригинальность как венец всему

Все сказанное укладывается в одно слово, и слово это — *оригинальность*. Вы не сможете назвать ни одной действительно культовой игры (любого жанра), которая бы не была первой в своей роде. Можете покопаться в памяти. DOOM? Несравнимо более высокий порядок, чем Wolfenstein; шедевр, открывший миру глаза на 3D action. Quake? Революция в графике. Duke Nukem 3D? Юмор и культовый герой. Civilization? Без комментариев. Heroes of Might & Magic? Переделанный King's Bounty, отличающийся высочайшим качеством и крайней продуманностью всех игровых элементов; King's Bounty была игрой на любителя, Heroes же смогла стать всенародной. Dune 2, Populous, SimCity 2000? Все они — первые в своей роде. Список можно продолжить, но не до бесконечности, так как не столь много можно назвать игр, которые могут быть названы "шедевром всех времен и народов".

Закон: Популярность определяется качеством и оригинальностью.

Клоны, за редчайшими исключениями, не копируются, насколько бы качественны они ни были; клоны могут иметь шумный успех, но он окажется скоротечен, как, например, успех всеми постепенно забываемого KKnD.

С другой стороны, не всякая оригинальность идет на пользу, если графика оказывается никудышной (Muzzle Velocity, 1996) или если играбельность опускается ниже нулевой отметки (Magic The Gathering: Battlemage).

А как логическое следствие из выведенного нами Закона, в жанре real-time стратегии, где сейчас наблюдается кризис перепроизводства (что называется, куда ни плюнь — всюду клон, он же будущий суперхит сомнительного качества), происходит отчаянная борьба. Выживает тот, кому удастся выделиться за счет чего-либо. *Нестандартность, играбельность, графика и умеренные системные требования* — если вы разработчик, то возьмите эти четыре критерия, претворите их в жизнь, и вы станете известным (и богатым), потому как ваша игра станет событием в игровом мире. Впрочем, это мало кому удастся...

Заключение

Итак, мы рассмотрели историю развития жанра real-time стратегий и бросили опасливый взгляд в будущее. Казалось бы, всего ничего, а статья получилась здоровенная и монументальная, как Мавзолей Ленина на Красной Площади. А что самое интересное — еще осталась масса тем, на которые стоило бы сделать обзоры (как минимум с десяток) и которые невозможно было осветить за один раз.

Будет неплохо, если вы напишете нам о том, какие именно темы вам бы хотелось подвергнуть обсуждению в последующих номерах "Навигатора". И, как уже говорилось в самом начале, можете также покритиковать данный экспонат литературного творчества, вами только что прочитанный.

Иван Самойлов, а также
Андрей Шевченко, SLX,
Игорь Бойко и Игорь Власов

Графика для статьи предоставлена Андреем Шевченко, "Энциклопедия игр 2500"



Dominion (7th Level)



Total Annihilation (GT Interactive)

The 10th Planet

TERROR FROM BEYOND PLUTO

Жанр:Космический симулятор + стратегия
Издатель:Bethesda Softworks
Разработчик:Bethesda Softworks
Срок выхода:Октябрь–ноябрь 1997 года
ОС:DOS/Win'95

Подходит к завершению работа над игровым "долгостроем" — The 10th Planet. Упоминания об игре как о "новом поколении космических симуляторов" датируются двухлетней давностью. Bethesda Softworks подключили к разработке дизайна кораблей студию Centropolis, прославившуюся участием в создании кинофильма "День Независимости". Далее объявлялись приблизительные сроки появления The 10th Planet — затем сроки отодвигались. В конце концов союз Bethesda и Centropolis развалился (у Centropolis попросту не осталось времени ни на какие другие проекты, кроме кинематографических), и игровая концепция претерпела существенные изменения.

Вооруженный и сопротивляющийся

Отдаленное будущее. Человечество осваивает Солнечную систему, подбираясь все ближе к ее пределам и повсюду основывая горноразрабатывающие станции — вестники колонизации. Наконец-то вышедшим на "неокученные" просторы бесконечности людям буду-

щее рисуется в самых радужных красках...

Гигантский космический флот инопланетян обрушился, если можно так выразиться, "молча": без объявления войны, без каких бы то ни было провокаций и до последнего момента не обнаружив ни малейших признаков своего существования (почти как фашистская Германия — но более злостного толка). Первый удар приняла на себя станция, располагавшаяся на Плутоне. Героической крепости Брест из станции, надо сказать, не получилось, и она оказалась раздавлена первым же шквальным ударом. Выжил лишь один человек, спасшийся в жалком одноместном подобии звездолета. Ясное дело, этот несчастный человек — вечишка и есть вы.

Далее инопланетяне принимают планово-искоренять всякое людское присутствие на планетах Солнечной системы, постепенно подбираясь к матушке Земле. При этом ничего не известно о мотивах,

движущих инопланетной агрессией.

...Как со временем выяснится, на десятой, неоткрытой (???) планете нашей системы давно существовала технологически более развитая цивилизация. Веками чужаки выжидали, но теперь они полны решимости подчинить себе всю галактику. На пути этой экспансии они встречают нашу цивилизацию.

Уничтожая аванпосты и станции, война, как чума, распространяется по Солнечной системе. На ваши плечи возлагается организация вооруженного сопротивления, причем главным вооруженным и сопротивляющимся станете вы, а все прочее человечество присоединяется по ходу развития событий. Помимо <читай выше>, вы должны возглавить ведение научно-исследовательских работ в области вооружений и космической техники и, разумеется, выяснить мотивы нашествия.

О том, как все это сочетается в одной игре — читайте ниже.



Три составляющие

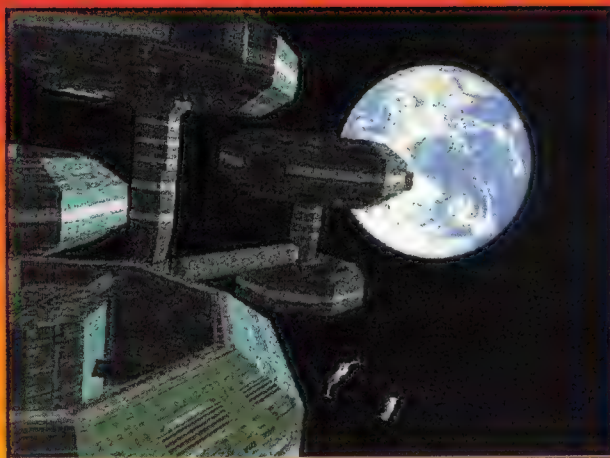
The 10th Planet — игра на стыке сразу трех жанров. Во-первых, это стратегия. Но не real-time, в духе Star Command Revolution, а скорее саморазвивающаяся типа Master Of Orion. Вы распоряжаетесь военными ресурсами вооруженных сил, решаете, где и когда проводить сражения, и размещаете боевые станции. Все дальнейшее развитие игры закладывается именно в стратегической ее части. Вместо набора миссий, придуманных разработчиками, вы сами ведете всю военную кампанию, коуете, так сказать, победу. От правильности принятых решений зависит ход боевых действий на всем фронте. Скажем, потеря боевой станции на Сатурне оборачивается уничтожением горнодобывающего комплекса на Марсе, что ведет к недостаткам снабжения воинских подразделений на лунах Юпитера и т.д. Игровая вселенная находится в полном соответствии реальному прототипу, то есть насчитывает около 80-ти планет, лун и астероидов.

Второй и основной частью является, собственно, 3D космический симулятор. Особая гордость разработчиков — уровень детализации космических инсталляций. Громадные орбитальные станции и боевые посты насчитывают километры детально проработанной поверхности, движущиеся узлы и части и даже пояса астероидов (мусор, остатки и т.п.). Движок построен на основе XnGine, опробованного в SkyNet. Эта же техноло-

гия подразумевает edge cutting — сглаживание границ разнородных полигонных поверхностей. Очень эффектно смотрятся модели космических истребителей — земных и, особенно, чужих (они напоминают Dralhti из Wing Commander I-III). Особого упоминания заслуживают большие космические объекты: на планете была "натянута" текстура, соответствующая их реальному ландшафту! Сражения, кстати, будут происходить не только в космосе, но и на поверхности планет.

Разработчики заявляют и улучшенную модель полетов. Вражеские истребители будут стараться "страхнуть с хвоста" преследователей. Для уничтожения машины противника потребуются больше, чем пара попаданий из лазерной пушки. Будучи сильно поврежденным, противник может оставаться боеспособным, хотя и значительно потеряв в маневренности и управляемости. Все это, конечно, добавляет реализма и делает симуляторную часть игры привлекательной и конкурирующей даже с WC.

И, наконец, третья составляющая — исследовательская и конструкторская работа. В набор дизайнера кораблей входит более ста компонентов различных систем. Можно конструировать и вооружать корабли по своему вкусу (идея близка к Master of Orion II). Ракеты и вооружение также подвержены модификациям и улучшениям. В ходе боевых действий в ваши руки попадают образцы инопланетной технологии, которые необходимо



исследовать и которым надо найти соответствующее применение (как и в X-COM).

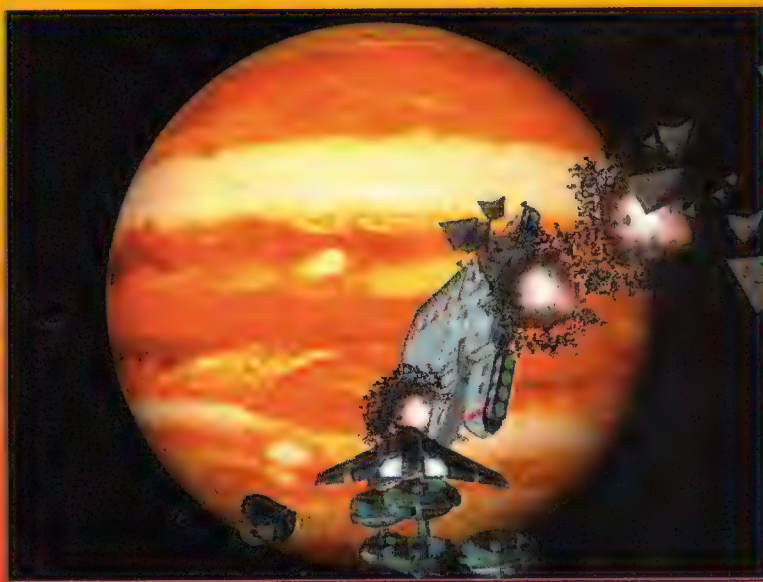
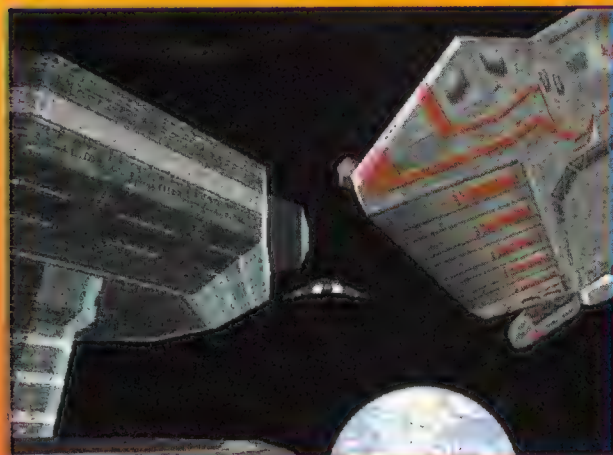
На стыке жанров

Не секрет, что прием смешения жанров далеко не нов. Более того, в России осуществлен аналогичный The 10th Planet проект — Parkan (см. review в номере). Причем благодаря внедрению элементов 3D action выглядит он привлекательнее. Можно не только осматривать снаружи станции и корабли, но и, проникнув внутрь, походить по ним и вступить в общение с обитателями.

Что до системных требований The 10th Planet, то они довольно высоки (уж в этом-то Parkan и The 10th Planet близки). Крайне желателен процессор Pentium Pro. Пока при разрешении 800x600 игра прекрасно идет на старших Pentium. Обещан и режим 1024x768. Движок поддерживает 3D акселераторы, со всеми вытекающими последствиями.

В The 10th Planet поддержка многопользовательской игры будет включать в себя сеть (до 8 человек) и модем.

Александр Ланда



CHASM

Путь к триумфу?

Жанр: 3D action
Издатель: MegaMedia Corporation
Разработчик: Action Forms Ltd.
Срок выхода: Сентябрь 1997 года
ОС: DOS

Поначалу их было четверо...

Они называют свою игру "Казм", и после того, как мы дружно проверили произношение по старому-доброму словарю Мюллера, оказалось, что они правы.

"Они" — это достаточно молодая, но многообещающая киевская компания **Action Forms Ltd.**, в составе которой преобладают выпускники и студенты Киевского Политехнического университета. В 1995 году их было всего четверо: программист Олег Слюсарь, художник Ярослав Кравченко и два "организатора" — Денис Верещагин и Игорь Карев.

В то время Олег и Ярослав уже обладали определенным опытом разработки игр. После появления DOOM они

внимательно присмотрелись к новинке и решили промеж себя, что способны сделать собственный оригинальный движок — не хуже doom'овского. Так появилась идея создания 3D игры, которая сейчас носит название **CHASM: The Rift**. Под таким именем она появится в середине октября в Америке — в Европе же

будет продаваться в коробках с более привычным названием: **CHASM: The Shadow Zone**.

Путь к такому результату был достаточно сложным. С самого начала вновь образованной Action Forms, чисто по-меценатски, помогло несколько украинских компаний, выделивших средства на приобретение необходимой техники и на "поддержание штатов". В частности, во всем, что касается Интернет, Action Forms до сих пор взаимодействуют с интернет-провайдером Global Ukraine. Именно благодаря разосланной по

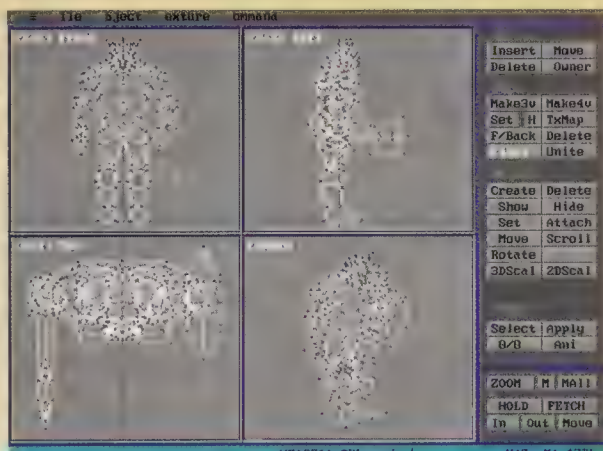
Сети демонстрационной версии Chasm им удалось привлечь внимание такого мощного издателя, как базирующаяся в городе Фремонт калифорнийская компания MegaMedia Corporation. В октябре прошлого года, после напряженных двухнедельных переговоров, был заключен контракт, позволивший украинским разработчикам прочно встать на ноги.

В настоящий момент у них есть все условия для плодотворной работы, в том числе — уютный, заполненный необходимой компьютерной техникой и средствами связи офис. MegaMedia Corporation тоже не осталась внакладе: ей принадлежат все права на Chasm, за исключением прав на движок.

Впрочем, уже сейчас игровой движок CHASM можно считать несколько устаревшим. По крайней мере, для следующей игры, которая станет очередным пополнением жанра 3D, будет сделан совершенно новый, в котором, как утверждают Action Forms, будут учтены последние достижения в данной области.

Стрельба в дождь

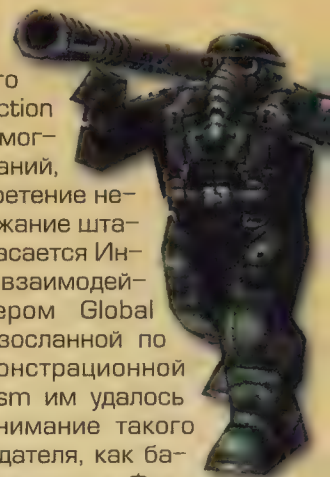
В Chasm применено множество новшеств, которых пока не удалось повторить конкурентам, и есть откровенные недоработки.



■ Редактор — источник происхождения монстров на Action Forms. К слову говоря, возможно, в игре будет встроенный редактор уровней



■ Одни из самых эффектных уровней в Chasm — те, которые замешаны на египетской символике



К разряду достижений относятся свет и тени. Каждый объект в игре может отбрасывать неограниченное число теней, которые падают естественным образом, в зависимости от размещения источников света. Если у вас достаточно слабая конфигурация PC — введенной с консоли командой можно установить количество обрабатываемых световых источников.

Текстуры же мрачноваты и, если судить по демо-версии, нередко отрисованы довольно-таки тускло. Уровни подчас неправданно запутанны и не блещут выдающимся дизайном, к тому же по своей архитектуре (то есть по своему устройству) находятся где-то так посередине между DOOM и Duke Nukem 3D. Множественных наклонных поверхностей и многоэтажек, по которым можно бродить, вы здесь не найдете.

К недостаткам движка можно отнести и не очень удобную систему наведения по вертикали: оружие можно поднимать и опускать только на фиксированный угол 45 градусов. Это очень мешает, когда какой-нибудь скорпион стремительно бросается тебе под ноги.

С другой стороны, прохождение включает в себя нахождение различных рубильников, ключей и тому подобного. Активно используются подвижные и поворачивающиеся стены, так что будьте готовы, что открытый проход, в который вы устремились с ликующим сердцем и триумфально вздетым гранатометом, может исчезнуть перед вашим носом, превратившись в сплошную стену.

Игровая среда интерактивна. В частности, можно бить окна, стрелять по лампочкам и совершать всякие другие хулиганские действия, не говоря уже о взрывании бочек с какой-то гадостью. Так же, как в Blood и в Duke Nukem 3D, подобный взрыв вполне может проломить стену, открыв новый коридор. Причем на некоторых уровнях просто необходимо найти способ проложить себе путь сквозь стену. И,

кстати, некоторые стены пробиваются также и прямым выстрелом из чего-нибудь, что помощнее.

Украшают игру и погодные эффекты. Например, действие первой миссии (в демо-версии) происходит в сырую дождливую погоду. Вы на свежем воздухе — и вечерняя мгла исчерчена косы-

ми росчерками падающих капель. Зато в помещении дождя, ясное дело, нет. Но в потолке вырублено стеклянное окно. Выстрел — и вот уже через окно полился дождь...

Отстрелите ей голову



■ "Уж как, друзья, вы не ложитесь, а только в трупы и годитесь!"



■ С двустволкой против меча и щита: сразимся?..



■ Гранатомет. Средство для проламывания стен и разнесения противников на порубанные в ошметки полигоны

К самой заметной особенности движка можно отнести возможность калечить противостоящих вам монстров — отстреливать им части тел (нечто подобное обещают id Software в Quake 2). Например, на вас напала мумия (напоминает quake'овскую, но гораздо лучше смоделирована). Ее оружие — звуковая волна, которая отнимает у героя достаточно большое количество хитпоинтов. Стрелять ей в корпус бесполезно. Если нет какого-нибудь мощного оружия, способного разнести ее на куски с одного попадания, то единственным способом справиться с ней становится отстреливание головы. Причем, если голова отстрелена, то мумия еще какое-то время держится на ногах, пытаясь нащупать несуществующие уши.

Метким выстрелом можно отстрелить и руку, — например, ту, которой противник сжимает оружие (можно, впрочем, и другую, но на его "стрелятельные" способности это действия не возымеет). Одному такому бедняге, Палачу, ваш покорный слуга отстрелил обе руки — так что вы думаете? Он подбежал ко мне и начал наносить удары головой! Тоже мне, работник умственного труда...

Специальные фазы движений (которые выбираются по случайному закону) предусмотрены и для отдыхающих монстров. Если

монстр вас не видит и не знает

о том, что вы за ним наблюдаете, он может почесать за ухом или начать выцарапывать что-нибудь мечом на каменном полу. Интересно, что в случае гибели героя чудища набрасываются друг на друга, а вы можете наблюдать за их возней с помощью поднятой над местом схватки камеры.

Тень, укрой меня!

Разработчики обещают вполне разумное и честное поведение монстров. С самого начала они ничего не будут знать о вашем появлении. Если монстр стоит к вам спиной — он вас не увидит (аналогично Hexen 2).

Если вы обладаете невидимостью, то чудовища могут "почувствовать" вас только на расстоянии 3–4 метров. Если вы стоите в тени — монстры видят вас хуже.

Если мимо монстра пролетит ракета и взорвалась — монстр направляется к месту взрыва для исследования. Уже после того, как он туда придет, будет сделан вывод о том, откуда мог быть произведен выстрел.

Монстры могут сообщать о вашем появлении своим товарищам, которые вас еще не увидели.

В остальном же, как и следовало ожидать, их интеллектуальные способности находятся на добротном уровне всех современных 3D action. То есть отсутствуют как таковые. Когда происходит бой, противник тупо приближается к вам, постреливая на ходу и ни в коей мере не задумываясь о том, что можно стрейфиться, маскироваться за препятствиями и так далее.

Неистребимые боссы

В Chasm применена структура миссий. Перед началом очередного уровня вам рассказывается, что и как нужно сделать, вслед за чем вы отправляетесь на задание. Вообще же, игра разбита на 4 эпизода (древний Египет, средневековый замок, современный урбанистический и технозона пришельцев), которые, в свою очередь, будут содержать по 4 уровня. В пределах каждого эпизода будет выдерживаться единое графическое решение, единый стиль. Как утверждают Action Forms, графическое оформление каждого уровня окажется уникальным, и вам не удастся обнаружить два одинаковых объекта (например, колодца) на разных уровнях.

И даже более того. Для каждого уровня разрабатывается свой комплект монстров (монстры — это, конечно, не объекты на местности, их в бесчисленном количестве не на моделируешь, но определенные вариации в их составе должны будут присутствовать).

Все эпизоды завершаются встречей с боссом, которого невозможно уничтожить с помощью обычного оружия (аналогично Quake). Игроку

Cheats для демо-версии

Вводятся с консоли, которая вызывается клавишей Backspace.

NEW — начать новую игру

RESTART — рестарт текущего уровня

CHOJIN — бессмертие

AMMO — все заряды для всего оружия

WEAPON — все оружие

INVISIBLE — две минуты невидимости

ARMOR — 200% бронежилет

FULLMAP — карта текущего уровня

KILL — убить всех монстров на уровне

REANIMATE — оживить монстров, если вам стало их жалко

RESPAWN <#time> — задает время возрождения монстров; если время равно нулю, монстры не возрождаются

GO <#level> — перейти на уровень #



■ Мумия только вблизи орудует кулаками — на дистанции она воздействует на вас криком. Орет вот такая, знаете, непонятно откуда, а жизнь убывает, убывает...



■ Возможность отстреливания рук, ног и голов у монстров — одно из главных достижений Chasm

придется догадаться о сценарно запланированном неординарном способе. Для облегчения процесса "отгадывания" игра будет выдавать наводящие подсказки, которые будут появляться в центральной части экрана. Нечто вроде: "Неплохо было бы попытаться сделать то-то и то-то".

В погоне за ракетой

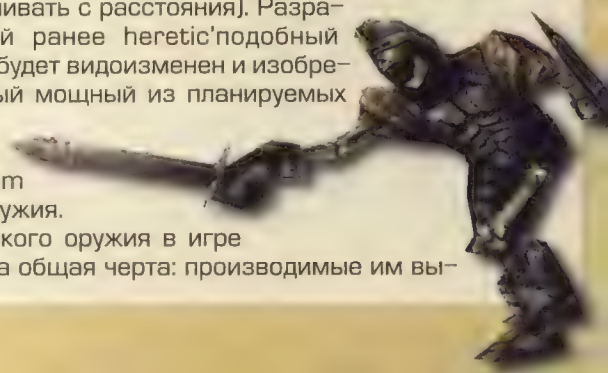
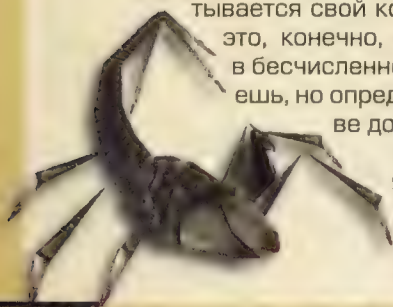
В процессе создания игры разработчиками было перебрано огромное количество всяческих средств вооружения. Например, были этикие кубы с отстреливающимися черепами. В кого такой череп попадает — тот очумит. Были ракеты, за которыми можно было летать, направляя их поточнее в цель. Пока от них не отказались, и разработчики позволяли себе развлекаться, летая по уровням.

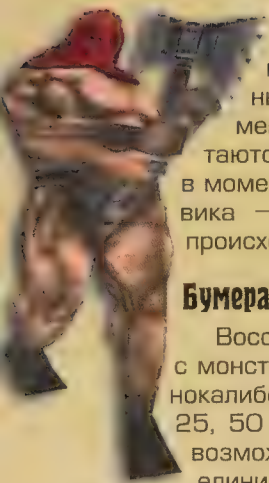
На момент написания этой статьи полного списка оружия все еще не было. Однозначно будут следующие шесть видов: винтовка с бесконечным запасом патронов, двустволка double barrel shotgun, пулемет vulcan, диск-комет (напоминает циркулярку из Redneck Rampage), гранатомет grenade launcher, мины mines

(активация происходит через 2 секунды после установки; взрывается после того, как кто-нибудь окажется рядом; как и в Duke Nukem 3D, мины можно расстреливать с расстояния). Разработанный ранее heretic'подобный арбалет будет видоизменен и изобретен самый мощный из планируемых

в Chasm видов оружия.

У всякого оружия в игре есть одна общая черта: производимые им вы-





стрелы и порождаемые выстрелами взрывы прорисованы со значительным реализмом. При попадании в камень разлетаются искры, на стенах остаются выбоины от пуль. Помимо того, в момент выстрела из винтовки или дробовика — движется затвор, из пулемета — происходит подача ленты, и тому подобное.

Бумеранговый щит

Восстанавливать потраченную в схватках с монстрами жизнь можно с помощью разнокалиберных аптечек, которые восполняют 25, 50 или 100 хитпоинтов. Максимально возможный показатель здоровья — 200 единиц. Для защиты также предусмотрена броня в виде шлема (50 единиц), панциря (100) или их комбинации. Максимально возможная защита — 200 единиц (например, при этом вы можете надеть два шлема). Броня принимает на себя 3/4 удара. Остаток достается герою.

Будут также и артефакты. Из готовых можно назвать щит, который отражает все пущенные в героя снаряды: они рикошетом летят в обратном направлении. Маска Chojin Mask предоставляет 2 минуты неуязвимости.

До вас там был Вася

Кто из игроков не любит, когда программисты прикалываются? Все любят. Так уж получилось, что без юмора делать игры невозможно. В Chasm это проявилось в выцарапанной на столе надписи "здесь был Вася" (ее видно только при разрешении 640x480); в запущенном на находящихся в игре мониторах Volkov Commander; в карте Киева, которую можно обнаружить на военной базе. Общий список приколов названным, разумеется, не исчерпывается.

DX2-66 not dead!

Chasm идет в разрешениях 320x246 и 640x480

при 256 цветах, обладая при этом не слишком высокими системными запросами.

486DX2-66 с 8 мегами оперативки вполне достаточно для режима Low Resolution. Но вот для более приятной графики рекомендуется Pentium с 16 Mb. Ничего странного в столь приемлемых требованиях, учитывая архитектурную простоту уровней, нет.

Chasm поддерживает режим multiplayer через сеть, модем/нуль-модем и Интернет.



Вместо эпилога

За последний год коллектив Action Forms вырос до двенадцати человек. Монстров изобретает Алексей Сергей, текстуры рисуют Алексей Пивторак и Олег Напрасный. Анимацию монстров выполняет Ярослав Кравченко (друзья его называют "генератором идей"). За музыку с эффектами отвечает Александр Кот. Дизайн уровней придумывают Андрей Шараневич и Алексей Печенкин. Программирование отдельных блоков — Максим Новиков и Артем Курявиченко.

В период, когда мы встречались с разработчиками, полным ходом шла доводка практически готовой игры, изобретались последние средства навешивания шухера в монстрачьих рядах и создавались финальные уровни. После тщательного тестирования в сетевом режиме материалы передаются MegaMedia Corporation. Из шестнадцати уровней восемь уже находятся в портфеле издателя. Проследить за текущим состоянием игры можно на регулярно обновляемых сайтах www.chasmaction.com и www.megamedia.com.

Возможностью издать Chasm в России уже заинтересовалось несколько серьезных российских издателей. Сейчас происходит этап предварительных переговоров; названия некоторых заинтере-

ресовавшихся компаний известны, но — не станем заявлять что-либо конкретное раньше времени, дабы не вселять ложных надежд.

Выход полной версии Chasm ожидается в сентябре этого года. И хотя игра будет издана за рубежом, можно не сомневаться, что вскоре после этого она появится и в России.

**Игорь Бойко
Роман Кутузov**



■ В Chasm реализованы погодные эффекты: например, дождь



■ Если бы не множество интересных движущихся объектов, то архитектурно Chasm находился бы на уровне DOOM



Blood

Plasma Pak

Чернобог умер, но дело его живет и побеждает. Все поклонники фонтанирующих потоков крови и черной атмосферы игры Blood будут рады услышать: скоро появится Blood — Plasma Pak. Каллебу вновь предстоит наглядно разьяснять, что его убийство было фатальной ошибкой всех сторонников Чернобога. И можно смело утверждать, что энтузиасты разделочной деятельности испытают чувство глубокого удовлетворения в процессе данных объяснений.

Plasma Pak — это не только дополнительные уровни, но и новые монстры и эффекты. Продолжение разработано Monolith, родителем Blood, что всячески исключает волнения по поводу компетентности и профессионализма создателей (некоторые add-on для Quake, к слову, как бы говорят: так делать нельзя!).

Итак, чем новым порадует грядущий пак? На смену почившему Чернобогу пришел новый босс, The Beast. Кроме босса, игроку предстоит познакомиться с новыми противниками: зелотами и cystalloid — повелителями огня. Согласно третьему закону Ньютона, появление новых монстров порождает новое оружие. Для напалмомета, например, будет Огненная Сфера, поражающая все живое (и неживое) в зоне видимости. А akimbo для разрядника (tesla) сделает его дуплет наиболее опасным оружием в игре.

Как зону для испытаний нового оружия, Plasma Pak предлагает 14 новых уровней, среди которых три — для death-match. Само собой, что все эти уровни содержат невиданные доселе эффекты:

электрические барьеры и прочие технические штучки.

И, наконец, самое главное. В отличие от большинства add-on, Blood — Plasma Pak содержит переработанное графическое ядро с поддержкой 3Dfx чипсетов.

Издаваться игра будет под маркой GT Interactive. Появится в сентябре 1997 года. Операционную среду сами не хуже нас знаете.

Александр Ланда



FireTeam

Это для вас, господа Интернет-игроки и им сочувствующие. Multitude провозглашает революционный переворот в среде on-line игр. При поддержке ведущих программистов и полутора миллионов долларов осуществлен проект, первым плодом которого явилась бета-версия игры FireTeam. Игра действительно выгодно отличается от предыдущих "переворотов", объявляемых различными разработчиками ежемесячно. Прежде всего — уникальным движком и реализацией.

Среди ведущих разработчиков FireTeam пребывают авторы Ultima Underworld, Terra Nova, а также создатель операционной среды и библиотек для процессора M2. Плод совместного творчества можно, пожалуй, характеризовать как multiplayer real-time X-COM.

Действие разворачивается в футуристическом городе. Каждый игрок управляет отдельным персонажем в командной игре типа capture the flag. Контроль осуществляется при помощи клавиатуры, а общение

между членами команды — через микрофон и наушники (входящие, кстати, в комплект поставки). Персонажи, которых предполагается 6 или 7, отличаются по своим характеристикам: броне, вооружению, скорости и т.п. Наиболее удачливые команды, в которых игроки имеют соответствующий ранг, могут воспользоваться помощью уникальных персонажей, не похожих ни на кого из стандартных, которыми играют все остальные.

В FireTeam есть набор правил, балансирующих игру и поощряющих командный дух. Например, никто не способен видеть все игровое поле, а это приводит к необходимости разведочных и прикрывающих операций.

Уникальность движка FireTeam в том, что на его основе можно создавать совершенно новые игры в течении недели, причем — игры иного жанра с иными персонажами и иным игровым окружением. Уже есть вариант Jurassic Park: команда охотников выслеживает команду динозавров. Рассматривается вариант на тему X-Files.

Полная версия FireTeam ожидается к концу сего года и будет включать несколько бесплатных часов на игровом сервере.

Александр Ланда





THE FREEBLE FILES

Не хотели бы вы стать инопланетянином? Да еще и зеленым к тому же? Ну, как знаете, а я, наверное, попробую. Дело в том, что летом (либо в начале осени) планируется выход нового квеста под названием The Freeble Files. Главный герой, Фрибл, одевается в кожаный жилет, белую рубашку и синие джинсы; а еще про него можно сказать то, что он относится к категории хронических неудачников. Начать хотя бы того, что Фриблу не повезло с местом обитания: на родной его планете царит жесткая диктатура.

Да и в жизни не особо везет. По дороге домой его корабль попал в пояс астероидов, после чего произошло столкновение с земным кораблем-разведчиком Voyager II. Последний сошел с курса и упал... правильно, прямо на центральный офис компании, контролирующей фриблову планету. Тут же последовали репрессии, и вот главный герой уже в заключении и уже присоединяется к мятежникам, намеревающимся совершить государственный переворот.

The Freeble Files — очередной квест от третьего лица. То, что разрабатывается он компанией Adventuresoft, авторами Simon the Sorcerer, означает, что игра будет насыщена прекрасным английским юмором (Adventuresoft — британцы). Судя по скринам, вам предстоит исследовать экстравагантный и необычный инопланетный мир, выполненный, между прочим, в SVGA на станциях Silicon Graphics.

Вряд ли The Freeble Files станет чем-то экстраординарным, выдающимся. Скорее всего это будет просто хороший веселый квест (других

Adventuresoft пока не делала), за игрой в который вы сможете убить несколько свободных дней и поднять себе настроение, — разумеется, если на вашем компьютере установлена Windows 95.

Павел Коротов





Жанр: 3D-action с элементами RPG
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: ION Storm
Срок выхода: Конец 1997 года — начало 1998 года
ОС: Windows 95

Эта игра привлекает самое пристальное внимание играющей общест-венности, и не зря. Ведь ее разрабаты-вают в ION Storm, компании, созданной легендарным Джоном Ромеро, факти-ческим отцом-основателем жанра 3D action.

История ухода Ромеро из id Software подробно описана в четвертом номере "Навигатора", так что возвращаться к ней сейчас мы не будем. Лучше посмот-рим на то, что известно об игре, и попы-таемся понять, не потерял ли корифей 3D action чутье, позволяющее созда-вать шедевры, несомненно обладающие тем неуловимым, но абсолютно необхо-димым качеством, которое называется "играбельность".

Графика, световые эффекты, сете-вая поддержка — в конце концов, это все дело техники и мастерства программис-тов. Играбельность же — это сам дух иг-ры, динамизм, увлекательность, "вклю-

ченность" игрока в действие, и никакая техника не дает гарантий, что новая игра получится интересной.

И снова Япония

Итак, действие начнет разворачи-ваться в 2455 году. Известный уче-ный-археолог Тоширо Эбихара (Toshiro Ebihara) во время археологических рас-копок находит легендарный меч саму-раев — Дайкатану (Daikatana). Этот меч обладает множеством удивительных свойств, в том числе способностью пе-ремещать во времени своего обладате-ля.

Тоширо ведет раскопки на деньги своего деда, Тецуо Эбихара (Tetsuo Ebihara), который разбогател, открыв в 2030 году лекарство против СПИДа.

Как вы уже дога-дались, дело проис-ходит в Японии, ко-торая почему-то становится все бо-лее популярной сре-ди разработчиков 3D action (достаточ-но вспомнить Shadow Warrior от 3D Realms, в кото-рой главный герой — ниндзя Lo Wang).

Однако уче-ному не удает-ся насла-диться за-служенной славой. Его ассистент, злобный Бене-дикт (Benedict), убивает своего на-чальника и похищает Дайкатану, чтобы

отправиться в прошлое, в 2030 год, из-менить ход истории и присвоить себе честь (и, разумеется, доходы) первоот-крывателя лекарства против СПИДа.

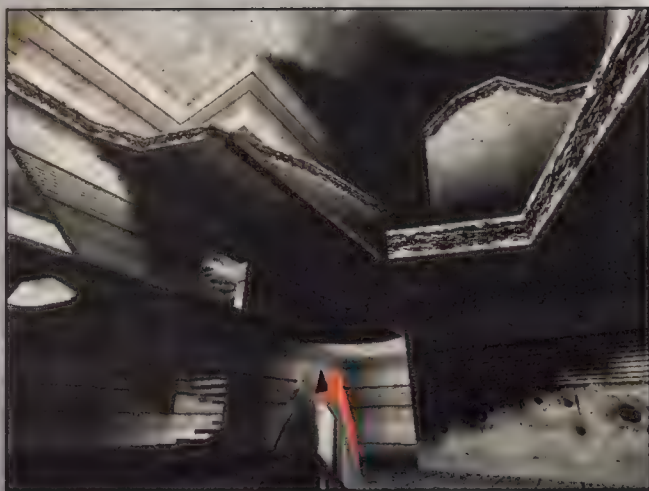
Микико Эбихара (Mikiko Ebihara), дочь злодейски убиенного ученого, об-ращается за помощью к его лучшему ученику, которого зовут Хиро Миамото (Hiro Miyamoto).

Здесь заканчивается предыстория и начинается собственно игра, поскольку Хиро — это и есть главный герой, чьими действиями вам предстоит руководить. Кстати, при произношении вслух слово "хиро" очень напоминает английское "hero" (что, собственно, и значит "ге-рой").

Необратимое и линейное

Для начала Хиро и Микико предсто-ит проникнуть в гигантский комплекс сооружений, который воздвиг незакон-





главе слаженно действующей команды.

Если кого-то из "ваших" убьют, игра все равно будет продолжаться и, более того, всегда есть возможность воскресить погибшего. Даже если сам Хиро словит пулю, это еще не конец. Короче говоря, пока жив хоть один человек из вашей команды — жива и надежда на победу.

По слухам, после прохождения игры вы сможете пройти ее заново, на этот раз "вселившись" в Суперфлая или Микки. При этом будут изменены все сцены и диалоги.

Бластер против викингов

Оружия в игре ожидается не много, а очень много. К вашим услугам будет 35 способов уничтожения врагов. Семь видов оружия в каждом из четырех эпизодов, плюс семь особых способностей Дайкатаны, которые проявляются при об-

ретении вашим мечом "боевого опыта".

Каждый новый эпизод не придется начинать с пистолетом в руках, как это было раньше (например, в DOOM или Wolfenstein) — оружие можно переносить из одного эпизода в другой. А это значит, что в средневековой Норвегии можно будет покрушить викингов из бластера XXV века. Только, конечно, не ожидайте, что сможете найти к нему заряды в "неподходящем" времени.

Боров на колесах

Различных противников планирует аж 64! Пожалуй, сейчас не существует (и даже не планируется) ни одной игры с аналогичным количеством. Это означает, что буквально на каждом уровне вам встретится что-нибудь новенькое. Причем, по уверениям разработчиков, это число достигается не за счет большого количества модификаций одного и того же гада (как, например, в Quake — Ogre и SuperOgre).

Каждый тип монстров будет отдельно смоделирован и текстурирован и наделяется собственными поведением и особенностями.

Такой подход к игре нельзя не приветствовать — всем известно, насколько надоедает постоянно косить одних и тех же противников, которые к тому же и ведут себя совершенно одинаково (этим грешит Redneck Rampage, например).

Точной информации о составе противничьих полчищ пока нет (как и точных данных по оружию), однако некоторых уже поименовать можно. Ragemaster5000 — нечто навряд Incubus из DOOM, стреляет с двух рук из пулеметов. BattleBoar — боевой боров на колесах (жуть какая!). А также циклоп, гарпия, минотавр, крыса, пещер-



ный червь, скелет, крокодил...

Современный движок

Вероятно, вы без труда догадаетесь, на каком движке будет реализована игра. Конечно же, это Quake. Тщательным образом его улучшив, ION Storm получает в свое распоряжение мощный современный движок, не затрачивая времени на его разработку, что принципиально важно для новой компании, которой необходимо как можно скорее заявить о себе на рынке.

Об особо радикальных усовершенствованиях графики речи пока не идет, большее внимание уделяется действию новых типов оружия, а также AI вашей команды. Естественно, присутствует все, что характерно для Quake: real-time lighting, спецэффекты, достоверность и интерактивность окружающей среды, физические эффекты.

Сейчас закончена разработка поддержки игры через Интернет, а взаимодействие с современными графическими ускорителями досталось игре в наследство от "прародителя".

Ожидаемые системные требования: Pentium 133, 16 Mb RAM. И, кому на радость, кому на горе, — Windows 95.

Роман Кутузов



TEX MURPHY



Жанр: Детективный видеоквест
Осень 1997 года

Вряд ли найдется любитель квестов, ни разу не слышавший про Under a Killing Moon и Pandora Directive, интерактивные детективы, созданные методом помещения оцифрованных реальных персонажей в трехмерную среду. В названных играх Access Software вплотную подошли к тому, что принято подразумевать под термином "интерактивный фильм". И неудивительно, что во всем мире весть о скором выходе продолжения истории об обаятельном детективе Тексе Мерфи (его по-прежнему играет Chris Jones, один из руководителей Access Software) была воспринята с восторгом.

Назад в прошлое

На сей раз Шерлок Холмс 2043 года предается ностальгии. После успешного завершения очередного дела (Pandora Directive) он приглашает свою возлюбленную, Челси, на романтический ужин. Она просит рассказать о самом первом деле сыщика. Так что Overseer является как бы предшественником Pandora Directive и Under a Killing Moon.

Сюжет разворачивается в те времена, когда Текс только познакомился со своей первой (и впоследствии ставшей "бывшей") женой, Сильвией. Сыщик расследует обстоятельства самоубийства ее отца. Да и было ли это самоубийство? А если так, почему этим делом так интересуются агенты террористических организаций?

Вместе с Челси вы увидите, как менялся Текс с течением времени — от несколько наивного оптимиста до запятого жизнью циника.

Ярмо новых технологий

Chris Jones пообещал, что в Overseer игроки не встретят головоломок, которые могли бы нагнать скуку (несколько таких присутствовало в Pandora Directive). Игра должна быть еще более захватывающей, чем ее предшественницы. Удачный (как всегда) актерский состав и тот же режиссер, что и в Pandora Directive (Adrian Carr) должны обеспечить высокий уровень видеофрагментов. Утверждается, что их качество и разнообразие диалогов не только не пострадало, но даже выиграло от рекордно низких сроков, в которые уложились все съемки.

Но что же это за игра — без применения новейших технологий? Графика в Overseer наконец-то станет TrueColor, а видео будет идти со скоростью 30 кадров в секунду. Для звука будет использована технология AC-3 Dolby. Что? Вы насторожились? Правильно. Overseer будет одной из первых игр, которые выйдут только на DVD. Так что, как это ни печально, поклонникам серии предстоят дополнительные расходы. Правда, на Рождество Access Software все-таки планирует и выпуск игры на обычном CD. Но, скорее всего, это будет своего рода "урезанная" версия без технологических новшеств.

Продолжение следует?

Будем надеяться, что стоимость DVD упадет ко времени выхода Overseer, потому что, согласитесь, не сыграть в эту превосходную игру окажется довольно-таки обидно. Причем в Access уже поговаривают о выпуске следующей серии... Так что особо терпеливым и не особо богатым, возможно, придется подождать еще где-то так с годок, когда DVD либо станет всеобщим стандартом (скорее всего), либо отомрет как несостоявшийся проект (маловероятно, но возможно).

**Павел
Коротков**



FORSAKEN

Определились сроки выхода Forsaken — 3D action от Acclaim, характеризованного как клон Descent. Хотя, если верить разработчикам, то игра скорее будет родоначальником нового направления в жанре 3D action, чем просто клоном.

Планетарное бедствие превратило Землю в "мертвую зону", и играющий выступает в роли охотника за оставшимися сокровищами. Единственное средство передвижения в мире Forsaken — антигравитационные глайдеры; в качестве арен боевых действий выступают не узкие коридоры и туннели, а целые мегаполисы планеты.

Окружающая обстановка в игре будет интерактивно реагировать на ваши действия. В Forsaken каждая миссия состоит из определенного задания, развитие сюжета построено на решении головоломок, встречающихся при их выполнении. Противники — такие же, как и вы — "джентльмены удачи". Будет пятнадцать разновидностей персонажей (тех, которые "джентльмены"), каждый со своими особенностями в общении. Здесь вероятны некоторые параллели со Strife. Тем более что для успеха в "беседах" Acclaim подготавливает более 25 видов оружия.

Acclaim проочит Forsaken большое будущее. Время появления игры — середина девяности 1997 года.

О Forsaken мы относительно подробно рассказали в четвертом номере "Навигатора" (стр. 36); сейчас у нас в распоряжении оказались качественные скриншоты, вполне четко характеризующие сущность игры, и мы выносим их на ваш суд.

Александр
Ланда



Ground Effect

Вообразите себе гонки в различных климатических условиях — от заснеженной тундры и открытой водной поверхности до бесконечных песчаных барханов. Покатать вас по таким разнообразным трассам под силу только особым мотоциклам. Мотоциклам на воздушной

подушке. Именно это транспортное средство использует экранный эффект от земли (ground effect). И именно оно будет представлено в грядущей игре Ground Effect.

Разработчики Anger Studios решили не идти на поводу у научной фантастики.

Они взяли за основу реальную модель мотоциклов на воздушной подушке. Кроме того, в бассейне президент Anger Studios дизайнеры проводили испытания радиоуправляемой модели. Плюс к этому, к работе над игрой был привлечен гонщик-испытатель... В результате была создана реалистичная модель поведения такого "воздушного" мотоцикла. Управление им во многом



The Journeyman Project 3: Legacy of Time

Два месяца назад Broderbund произвела на свет свое новое подразделение Red Orb, показав тем самым, что ради игр она готова буквально вывернуть наизнанку (прочитаете "Red Orb" с конца — поймете, о чем идет речь).

Одной из первых игрушек, выпущенных под новой маркой, должна стать выходящая в начале 1998 года Legacy of Time, третья часть The Journeyman Project (разработка Presto Studios).

Действие LoT начинается с того момента, на котором оно остановилось в Buried in Time. Впрочем, Red Orb утверждает, что знать "содержание предыдущих серий" вовсе не обязательно.

Агент-ренегат застрял в прошлом, и вам, вновь играющему роль полицейского времени по имени Gage Blackwood, необходимо разыскать его,

дабы не нарушился естественный ход истории.

Однако по ходу дела вам придется отложить игру в кошечки-мышки во времени и заняться поиском спрятанных в трех древних городах предметов, необходимых, как вы догадываетесь, для предотвращения несчастья в родном 2329 году.

● Gage получил интересную возможность маскироваться под тех, с кем он встречался в своих путешествиях, причем игра учитывает, с кем и в каком облике он уже говорил.

● Новый движок позволяет в любой из сцен поворачиваться на 360 градусов и даже смотреть прямо в зенит, на солнце.

● Мягкая графика в пастельных тонах радует глаз и создает ощущение ирреальности — сцены прошлого словно покрыты дымкой времени.

Разумеется, никакие, пусть даже самые замечательные сундуки, игривости не заменят, и разработчики спешат уверить нас (к чему бы это?), что LoT будет интересно не только разглядывать, но и



разгадывать. Среда разгадывания — Windows 95.

Василий Андреев



напоминает управление обычным мотоциклом: седоку требуется балансировать, наклоняться на виражах и все такое прочее. Так что, несмотря на используемый в игре аркадный вид "сзади-сверху", Ground Effect довольно реалистично имитирует физику вождения воздушного мотоцикла и поведения водителя.

Оригинальный движок Anger Studios



позволил художникам проявить все свое воображение в создании подлинных 3D трасс на открытой поверхности. В одном заезде могут сочетаться различные типы водной и земной поверхности. Трассой может стать практически любая ровная местность. При довольно приличной графике, поддерживающей 3Dfx чипсет, Ground Effect скромно довольствуется мощностями P-90. Именно это обстоятельство и позволило придать игре дополнительное свойство: организовывать соревнования посредством Интернет.

Команда разработчиков играет в отдельные трассы по Интернет уже сейчас. Полная версия игры, с чемпионатами и богатым выбором воздушных мотоциклов, ожидается к началу 1998 года.

Александр Ланда



Preview

Gabriel Knight III



Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Жанр:3D квест
Издатель:Sierra
Разработчик:Sierra
Срок выхода:Первая половина 1998 года
ОС:Windows 95

Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned — мистический детектив от Sierra, завершающий трилогию историй о Габриэле Найте, беллетристе из Нового Орлеана и последнем представителе древнего немецкого рода "охотников за тенями".

Серию A Gabriel Knight Mystery всегда отличали блестяще проработанный сценарий, жизненные персонажи, а также отпечаток некоей зловещей тайны, тяготеющей над главным героем. Gabriel Knight III, судя по всему, будет содержать все эти "фирменные" черты серии, в то же время поднимая игру на совершенно иной уровень.

Генеалогия городка и принца

Очередное приключение начинается с того, что Габриэль приезжает в дом к одному из потомков древнего королевского рода на уик-энд. Однако вскоре открывается, что он приглашен не случайно, а для опеки новорожденного сына принца, которому, по мнению последнего, угрожает опасность. Сына вскоре действительно похищают, и Габриэль начинает преследование злоумышленников, которое заходит в тупик по достижении маленького захолустного городка, который в действительности, как становится очевидно по ходу развития истории, является совсем не тем, чем кажется на первый взгляд.

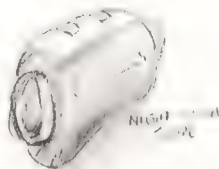
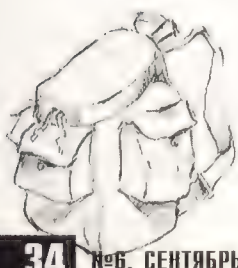
Примерно тогда же в городишко

приезжает туристический автобус, среди пассажиров которого оказывается давний знакомый Габриэля — детектив Моусли. Габриэль начинает подозревать о связи некоторых туристов с преступниками и концентрирует расследование на них, что придает игре некоторую схожесть с "Убийством в Восточном Экспрессе" Агаты Кристи. Одновременно с тем неизменная спутница Габриэля, Грейс, начинает собственное "дознание": она ищет разгадку тайны, окружающей семью принца. И постепенно начинает понимать, что истории городка и титулованной семьи тесно переплетены между собой... По ходу игры будут проявляться все новые и новые подробности этой мистерии, включая Атлантиду (куда ж без нее!) и загадки египетских пирамид.

Отказ от видео

Gabriel Knight III будет существенно отличаться от двух предыдущих игр серии перво-наперво тем, что в нем произойдет отказ от видеофрагментов, из которых составляется The Beast Within. Как и прежде, вы будете видеть перед собой фигуру Габриэля, но бэкграунд перестанет быть статичной картинкой (точнее сказать, фотографией) благодаря появлению активной камеры, с помощью которой можно будет осматривать округу с углом поворота в 360 градусов.

Строения и предметы в игре представляют собой трехмерные





полигональные объекты — и это будет способствовать сближению Gabriel Knight III с Tomb Raider, но, во-первых, без каких-либо элементов боевика, во-вторых, на высоком графическом разрешении.

Для со-



зда-ния 3D мира Sierra разработала движок под названием G-Engine, позволяющей придать движению персонажей плавность и правдоподобность. Известно также, что Gabriel Knight III будет поддерживать все современные 3D акселераторы, хотя, по словам ведущего дизайнера и сценариста Джейн Дженсен (Jane Jensen), играть можно хорошо и без них.

Все похождения Габриэля будут сопровождаться новыми музыкальными композициями Роберта Холмса — создателя музыкального ряда для Gabriel Knight II.

О банальности мелодрам

Характерная особенность серии A Gabriel Knight Mystery заключалась в "одушевленных",

обладающих собственными характеристиками и привычками персонажах. И в этом отношении Gabriel Knight III не станет исключением из правил. Как и раньше, малое число действующих лиц компенсируется высокой степенью проработки "психологического портрета". Например, на вопрос о том, планируется ли использование такого безусловно кассового элемента, как любовные отношения между Габриэлем и Грейс, Джейн Дженсен дала по сути своей отрицательный ответ, сказав, что реальная жизнь не поддается столь четкой формализации, а потому банальные любовные мелодрамы исключены в принципе (источник — интервью, проведенное Дугом Радклиффом и опубликованное на OGR).

Другим аспектом "жизненности" станет то, что персонажи будут перемещаться по городу вне зависимости от ваших действий. Это значит, что, например, застав Моусли однажды в местном баре, в следующий раз вы можете увидеть его в сувенирном магазине напротив.

И когда?

Sierra села за создание Gabriel Knight III только пару месяцев назад, а следовательно, ожидание игры

затянется еще на неопределенный период. Пока что проработан сюжет, набросаны эскизы персонажей, сделан движок G-Engine и с его помощью — несколько пейзажей города.

Если вы числите себя истинным поклонником серии, то, дабы скрасить ожидание, можете попробовать вступить в фэн-клуб Gabriel Knight, вроде как действующий на сайте Sierra. Но именно вроде как: автор предпринимал попытку вступить в его славные ряды... Поначалу мне прислали буквенно-числовую строку, которую надо было отослать назад. Я отослал — мне прислали следующую. Так несколько раз. И, наконец, я получил последнее письмо: уведомление о том, что я "не принят". На основании чего я был "не принят", осталось для меня тайной. Возможно, я что-нибудь не понял? Или, может, вам повезет больше?..

Тимур Хайдапов



BEASTS and bumpkins DEMO

Если вы относите себя к любителям легких и веселых стратегических игр, то не исключено, что вы сможете отнести себя и к любителям Beasts and Bumpkins. Почти готовая к выпуску в стенах EA, она обещает совместить в себе продуманную экономическую основу со всеми иными стратегическими проявлениями, характерными для real-time. В первую очередь — с ведением боевых действий на манер Warcraft.

Хроника деревенской жизни

Думается, каждый поклонник компьютерных игр, тем более стратегических, не забыл еще спокойную и сравнительно миролюбивую стратегию The Settlers I/II, творение компании Blue Byte. Многие и до сих пор тратят множество сил и времени на развитие селлеровской цивилизации.

Чем отличались The Settlers от других real-time стратегий? Продуманная хозяйственно-экономическая модель развития города, невозможность "напрямую" управлять поселенцами (сообразно принципам God-Sim, заложенным в Populous), необычный способ захвата территории, а главное — очень красивая и забавная графика. Так вот, в B&B мы можем увидеть примерно то же самое, правда, с одним нюансом: реализм происходящего доведен почти до совершенства!

Суть игры сводится к постройке и успешному развитию поселения, для чего требуется основной ресурс — золото. Остальные ресурсы, такие как хлеб, молоко и прочее им подобное, вторичны. Их можно получить путем умелого ведения хозяйства при наличии все того же золота, которое прибывает постепенно с каждым прожитым днем. После накопления ресурсов и войск можно отправляться на войну с противником, имея целью уничтожить всех врагов и разгромить вражеское поселение.

Откуда берутся дети

"Реализм происходящего доведен почти до совершенства!", — заявили мы только что, но так и не объяснили толком, в чем он заключается.

Начать стоит с того, что присутствует не только смена времен года, но и времени суток. Продолжить стоит тем,

что все остальное также происходит вполне естественным образом.

Например, дети. Будь то другая стратегия, а не B&B, так детей наверняка бы "приносили аисты". А более вероятно, детишки рождались бы уже взрослыми, в касках и с автоматами. Здесь же дети происходят от <некоторого рода> взаимоотношений крестьян противоположного пола. После рождения "новый" поселенец проходит все стадии роста и развития, вплоть до смерти, которая может быть как от старости, так и по причине убийства (отравление, гибель в бою, нападение диких животных).

В отличие от The Settlers, вам доступно непосредственное управление каждым жителем (эээ... ну, может быть, с некоторыми ограничениями, то есть без вашего вмешательства в процесс деторождения :-)). Однако вам не требуется руководить всяким его поступком. Другими словами, вы можете дать жителю какое-либо задание (например, сбор урожая или постройка здания), и далее он уже сам, без вашей помощи, примется за работу.

В деревне живут разные люди. Прежде всего это крестьяне, которые годятся на то лишь, чтобы строить, собирать урожай, пасти скот... Направив же крестьянина на обучение в местную гильдию, вы получаете специалиста в какой-либо одной области. Например, строителя. Конечно, строить могут и простые крестьяне, но не стоит забывать и о скорости...

Разумеется, не одни крестьяне и рабочие живут в деревне. Есть в ней, например, также и маги, которые имеют возможность изучать различные виды волшебного искусства и с успехом применять свои знания как на пользу себе, так и во вред враждебным персонажам.

Еще на окраинах не-

Жанр:.....Real-time стратегия
Издатель:.....Electronic Arts
Разработчик:.....Electronic Arts
Срок выхода:.....Осень 1997 года
ОС:.....Windows 95

редко можно встретить тренирующихся воинов. Выполнять они могут только свою прямую функцию — воевать. Прежде всего они защищают деревню и ее обитателей от дикого зверья. А со временем могут и участвовать в сражениях с соседями...

Кстати, о зверье. Разумеется, люди — далеко не единственные обитатели игрового мира. Повсюду можно встретить как диких, так и домашних представителей фауны. Волки, овцы, коровы, куры... Все они отчаянно борются за выживание. И если первые ведут себя весьма агрессивно по отношению к населению деревни, то прочие, как водится, являются основой натурального хозяйства.

Некоторое отступление от реализма можно обнаружить разве только в том, что многие полезные вещи в буквальном смысле "валяются" на земле. С их помощью можно не только восстановить здоровье поселенца, но и открыть запертые ворота, изучить какую-либо волшебную и т. д.

Компания на ночь

Технически B&B оформлена по высшему классу. Тщательность прорисовки





окружающей среды лишь чуть-чуть не дотягивает до совершенства. Персонажи выполнены также очень качественно и весьма забавны — как по внешнему виду, так и по поведению. Самый сильный прикол игры — периодически звучащие изречения поселенцев. Чего стоит одна только фраза: "I need a women's company", высказываемая ближе к ночи кем-нибудь из мужской части населения.

Системные требования B&B обретаются в областях Pentium 90 (133 как максимум) и 16 мегов оперативки. Непременным условием также является обитание на вашем PC всеми искренне любимого Windows 95.

Из минувшего далека...

Помните такую игру, как The Horde? Уверен, помнят ее очень многие... А для кого-то она и по сей день осталась любимой игрой, продолжения которой так и не появилось. Хотя, постойте, так ли уж и не появилось?

Ведь Beasts and Bumpkins потрясюще напоминает The Horde. Практически во всем, начиная графикой и заканчивая черным юмором. Начиная обороной деревеньки и заканчивая тщательным уходом за коровами. Хотя, конечно, это совсем даже не одно и то же. В The Horde вы руководили одним персонажем, в данном же случае — целой толпой крестьян.

Ну, впрочем, это и к лучшему. B&B оригинален с любой точки зрения, отличаясь собственными характером и неповторимым лицом. Но вместе с тем игра замыкается на поклонниках хозяйственно-управленческих стратегий и вряд ли произведет впечатление на убежденных сторонников ортодоксальных военных кампаний.

И все же так приятно, что времена The Horde возвращаются...

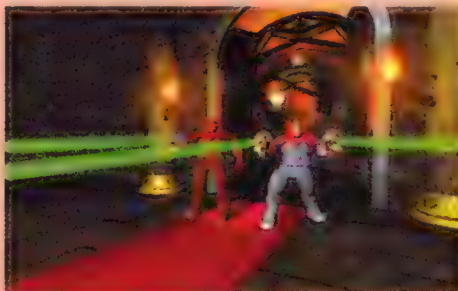
Олег Полянский

Excalibur 2555 AD

Preview/Excalibur 2555 AD

Зачем подвергать себя опасностям, напрягаться и грабить хорошо охраняемые музеи, если с изобретением машины времени появилась шикарная возможность воровать исторические реликвии прямо из прошлого, где до них никому нет особого дела?

Так, по воле SirTech Software, решили бандиты из 2555 года, выкравшие Эскалибур, знаменитый меч Короля Артура. Катастрофическое изменение исторических событий мерзавцев то



ли не волновало вовсе, то ли вообще было главной и тайной целью шайки. (между прочим, равноценный сюжет использован в кинофильме "Пираты и волшебная карта").

Вернуть чудесный меч в Камелот призвана Бет, племянница и ученица великого Мерлина — экзотично-ларообразная девица, вооруженная уродливым орудием, которое, видимо, должно символизировать меч.

Попав в будущее, Бет должна исследовать более 350 помещений размытой 3D графики, расположенных на разных этажах футуристического города (и заодно преодолеть несколько уровней игры).

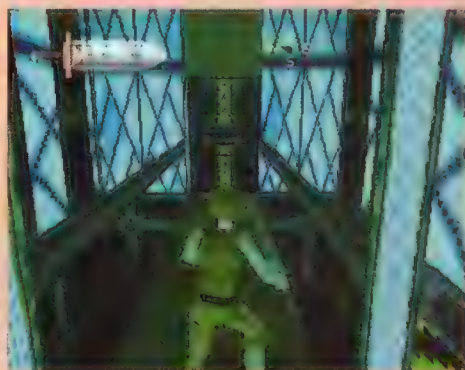
В любой ситуации вам предлагается несколько решений: чисто силовое (мечом и магией) и требующее желаний немного подумать. А если подумать как следует, намекает SirTech, то можно обойтись и вообще без драк.

Разработчики из Telstar определяют жанр своей игры как 3D adventure и говорят, что вставили в Excalibur 2555 AD не только большое количество голлоломок, но и общение с 60 персонажами при наличии полностью озвученных диалогов.

Демо-версия Excalibur 2555 AD уже вышла, и, судя по ней, графическая часть движка пока не доработана — демка очень долго грузится и "замирает" при первом удобном случае, например, в момент перехода из комнаты в комнату.

Сама игра должна появиться к концу текущего года на PC и PlayStation одновременно; обитать она будет под Windows 95.

Василий Андреев



Resident Evil

К сентябрю Virgin Interactive собирается издать Resident Evil — переработанный под Windows 95 вариант приставочной приключенческой аркады, выпущенной Capcom около года назад.

Команда вооруженных по последнему слову техники бойцов подразделения особого назначения проникает в заброшенный особняк, который (какая неожиданность!) населен псами-мутантами, вампирами и прочей верткой и приткой нечистью.

Не слишком — то оригинально, но, увы, сюжеты игр этого типа отличаются лишь тем, кто, кого, чем и зачем превращает в крошку.

● Большую часть времени вы воюете руками выбранного в начале игры персонажа (Криса или Джилла), и лишь попав в безвыходное положение, перехватываете управление вторым героем, который приходит напарнику на выручку.

● В каждой комнате есть несколько фиксированных положений камеры, так что всегда можно выбрать эффектный или просто удобный для решения очередной загадки ракурс (в 3D перспективе и от третьего лица).

● Головоломки снова про двери, рычаги, краны и бутылочки — обычная жевательная пища для мозгов. Придумывать, как бы самому не пойти на корм вампирам, куда интереснее.

● Противники умом не блещут, зато способны на хитрости. Зомби, например, с первого раза не умирают, а только притворяются и, навострив зубы, ждут, пока вы подойдете к ним поближе.

● В наследство от PlayStation осталась странноватая система сохранения: записывать игру можно лишь в определенных комнатах особняка и только при помощи особых штучек, которые (наравне с ключами и патронами) необходимо искать по ходу дела.

● К сожалению, погонять по коридорам монстров удастся только тем, у кого есть 3D ускоритель. Годаются Matrox Mystique, 3DFX карты, Creative's 3D Blaster, Canopus Total 3D и Intense 3D. Будет ли поддержка PowerVR, пока не известно.

Василий Андреев



Warbirds 2.0

Компания Interactive Magic занимает, пожалуй, лидирующее место по разработке on-line авиасимуляторов. Warbirds 2.0 — дополненное переиздание, направленное на реанимацию морально устаревшей оригинальной версии популярной в Сети игры.

Сюжетные изменения коснулись периода боевых действий. Большинство самолетов относится к этапу «битвы за Англию» — 1940–42 года. Как и в предыдущей версии, игровое пространство поделено на четыре квадранта,

по одному на команду играющих. В реимейке будет большее количество аэродромов и средств ПВО, управляемых компьютером. Правила игры остались прежними — захват территорий обусловлен воздушными победами.

Коренные изменения коснулись движка: разработчики отказались от общепринятой системы моделирования ландшафта, созданной Graphic Simulations. Это означает, что все объекты поверхности земли (холмы, деревья, орудия ПВО и т.п.) корректно масштабируются. Новая графика подразумевает 16-битный цвет и разрешение 1024x768. К сожалению, число полигонов, приходящихся на модель самолета, сильно не изменилось. Да и полигоны не будут текстурированными. Очевидно,



SEPTERRA CORE

Первое, что привлекает внимание в новой RPG, Septerra Core (разработчик Rabid Entertainment, издатель пока что не объявлен), так это симпатичные персонажи, похожие на героев японских мультиков. А тот факт, что игра приходит на PC с приставок, вызывает любопытство: как это будет работать-то?

Если судить по обещаниям разработчиков, работать будет довольно обыкновенно, хотя и не без странностей.

● В Septerra Core рассказывается история о путешествии партии приключенцев по семи континентам фантастического мира. В пересчете на экраны это дает 200 картинок всевозможных ландшафтов (от лавовых озер с техногенным уклоном до экологически чистого леса), населенных не похожими друг на друга существами.

● Некоторых из "первых встречных" можно даже принять в свою компанию — и получить совсем странную команду, где рука об руку с дивным эльфом и припанкованным рыцарем будет сражаться полблескивающий и позвяки-

вающий металлическими частями робот.

● Разработчики сравнивают свое детище с Phantasy Star и выходящей на PC Final Fantasy VII. Сравнивают, разумеется, в свою пользу: дескать, наша игра идет в 16-битной графике и с разрешением 640x480, а герои, монстры и фон отрендерены заранее, а потому красивые и не тормозят.

● Судя по описанию, сражения в игре представляют собой нечто странное. Сам бой разыгрывается в пошаговом режиме, а вот что и как будут делать персонажи (каким оружием размахивать, как защищаться или что кастовать), игрок должен выбрать предварительно, действуя в реальном времени. Зачем потребовалось вводить реалтайм-овость в RPG подобного рода, остается загадкой.

Septerra Core выходит во втором квартале 1998 года. Среда обитания пока не выяснена, но, скорее всего, это будет Windows 95.

Василий Андреев



Preview

что новый вариант даже и сравнивать нельзя с выходящим на Microsoft "эпохальным" Fighter Ace.

К числу мелких доработок можно отнести улучшения пользовательского интерфейса, шестибуквенные позывные, автообновление версии и т.д. Сообщается и о использовании технологии MEGA



Warbirds 2.0 появится в самом ближайшем будущем, вероятнее всего, что еще до выхода данного номера "Навигатора" в свет. Среда обитания — Windows 95, конечно же.

Александр Ланда



voice. В общем, Warbirds 2.0 заранее можно отнести к уходящему поколению on-line игр, характерных аппаратной нетребовательностью и кроссплатформенностью.



Might and Magic VI

The Mandate of Heaven

Жанр:.....RPG
Издатель:.....Studio 3DO
Разработчик:.....New World Computing
Срок выхода:.....Ноябрь 1997 года
ОС:.....Windows 95, DOS

Ее высочество M&M

Итак, New World Computing и 3DO вот-вот должны выпустить долгожданную Might and Magic VI. Название ее мне хочется произнести на манер титула — "Шестая". Высокопарно, но будем надеяться, заслужено.

По крайней мере, когда речь заходит о пяти предыдущих поколениях этой славной, и по компьютерным меркам древней династии (первая Might and Magic появилась на свет в 1986), у поклонников жанра RPG в глазах что-то такое, да вспыхивает.

Роланд в поход собрался

После успешной победы над нехорошим братом Арчибалдом, добрый король Роланд Айронфист отправился в правый верхний угол собственной традиционной прямоугольной страны, чтобы разобраться с исчезновением своего друга герцога Килбурна. Что было дальше, история умалчивает, известно только, что, отписав любимой жене о победе

над большим войском демонов, Роланд пропал. То ли места там, на северо-западе, совсем гиблые, то ли демонов оказалось слишком много...

Не успел его сын, Принц Николай I, задуматься о престоле, как на государство обрушились всевозможные несчастья — от снега среди лета до землетрясений, потопов и монстров, падающих на беззащитные селения прямо с неба.

Жители, недовольные сложившимся положением дел, немедленно нашли крайнего. Пошли разговоры, что династия-то выдохлась, боги ее больше поддерживать не желают, и всем Айронфистам лучше убраться подобру-поздорову, пока кто-нибудь (а такие благодетели всегда находятся в трудное для народа время) не устроит дворцовый переворот или революцию и не наведет "настоящий порядок". Иначе говоря, с королем без небесного мандата на правление все мы обречены и конец света не за горами.

Вот такая страшная сказка, трогательно связанная с хитовыми стратегиями Heroes of Might & Magic той же NWC, которые сами связаны с предыдущими майт-энд-мэджиками.

Отныне их четверо

Героев осталось только четверо, и выглядят они совсем иначе. Вместо знакомых рисованных мультяшных физиономий, благополучно кочевавших из игры в игру и дошедших даже до

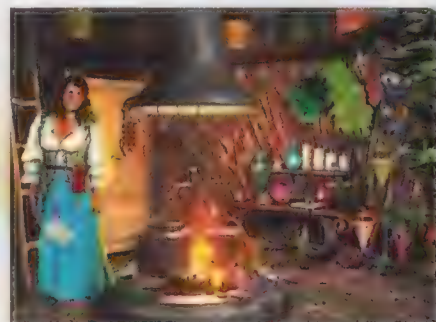
стратегий HOMM, мы видим фотографические портреты. Но не в портретах дело.

Главный сюрприз — и непонятно, радоваться этому или нет — состоит в том, что "накидать", то есть еще до игры задать параметры героев, как это делалось в предыдущих M&M, нельзя. Изначально все ваши персонажи почти не отличаются друг от друга. Однако установив, какие из умений каждый из них будет развивать в первую очередь, вы можете через некоторое время воспитать себе партию ни на кого не похожих героев со специализацией хоть в сторону меча, хоть в сторону магии.

Трансферить (то есть брать готовую) партию из предыдущих M&M также, разумеется, невозможно. Что, впрочем, и правильно — уж слишком крутой она была в конце предыдущей игры, ей и развиваться было некуда, а что это за RPG без развития!

В остальном, уверяет нас NWC, все осталось по-прежнему, и главная задача приключенцев все та же — "спасти себя и мир" (ну, и Короля в придачу).

Про то, как мы будем руководить героями, сказать что-либо определенное пока трудно. От прежних M&M остались только три полоски физического состояния рядом с портретами, а панель управления больше похожа на то, что мы видели в Betrayal in Antara.



Реальное время и походовость

Устройство сюжетной линии Might and Magic VI непохоже ни на одну другую RPG и объединяет две совершенно противоположные концепции: оставшуюся в наследство от предыдущих игр серии пошаговость и движение реального времени.

Игра не разбита на главы, поэтому жизнь в королевстве, которое вы спасаете, не ждет, пока партия доберется до нужного города или выполнит следующий квест. Знайте, пока вы приключаетесь, в других частях мира происходят интересные и важные события.

Происходят в одном из двух режимов: либо время течет даже тогда, когда вы стоите на месте (ближе к реальности), либо только тогда, когда действуете вы сами (ближе к походовости).

Событий, которые происходят без вашего участия, предостаточно: восхо-

шлое. Тем, кто привык толпой наваливаться на неприятеля и приканчивать его в один раунд, придется перестраиваться.

Собственно, раундов может и не быть — боевка в новой Might & Magic идет в 3D с видом от первого лица и в реальном времени. Трудно представить, как в таких условиях можно будет управлять четырьмя персонажами сразу, разве что противники попадутся слабые и в количестве не больше трех штук. (Припоминается Battlemage от Acclaim, страдавший полной неиграбельностью в силу своих чрезмерных требований к "успеваемости" играющего за происходящими событиями).

К счастью, разработчики оставили и традиционный вариант боя — пошаговый, с определением инициативы (то есть того, какая из сторон бьет или колдует первой). Для больших сражений, тех, где стратегия действительно важна,

на которые предстоит просто любоваться.

Все персонажи и многочисленные объекты игры — спрайтовые. На скринах видно, что они отлично вписываются в свое трехмерное окружение, — но как это будет выглядеть в движении, нам еще предстоит проверить.

С надеждой на будущее

Сведений о технической стороне дела пока явно недостаточно, похоже, что New World Computing и 3DO еще и сами не определились.

Про два CD сказано (один установочный, а второй рабочий, который не нужно переставлять по ходу игры), а вот системные требования до сих пор не объявлены. Без Windows 95 дело не обойдется в любом случае, это — понятно, но будет ли поддержка графических ускорителей и MMX, пока неизвестно.



дит и заходит солнце, меняются времена года и погода, вместо одних магазинчиков открываются другие, а в подземелье, которое вы тщательно очистили от монстров полгода назад, вы рискуете натолкнуться на пару-другую призраков или даже дракона. Придется снова драться.

Нажив врага — обретаешь друга

Сюжет сильно разветвлен, и способов прийти к одному и тому же результату несколько. Похоже, что в M&M VI можно будет проигрывать много раз, не повторяясь.

Так, например, если вы хотите найти сильного союзника (и даже члена партии), то вы можете помочь спасти герцогиню и получить в союзники герцога-воина. Можете и не помогать, и у вас станет одним врагом больше, но зато живущий по соседству граф-чародей будет рад вашим персонажам, как своим детям, поскольку с соседом пребывает он в давней вражде и, вообще, герцог совсем не так хорош, как могло показаться поначалу. Таким образом, в обоих случаях вы получаете союзника.

Синдром Battlemage?

Не забывайте, вас только четверо, и партии из восьми человек канули в про-

наторпливая пошаговость подходит гораздо лучше.

Лабиринт Горизонт

Для Might and Magic VI было создано целых два 3D-движка — оба с 16-битной цветностью в разрешении 640x480, круговым обзором на 360 градусов и мягким скроллингом.

Первый из них называется Labyrinth и воссоздает интерьеры дворцов и замков, подземелья, канализации, пещеры и катакомбы. Факелы, отбрасывающие динамические тени; цветные блики, застревающие в неровностях пола; солнечные лучи, рассеивающимся потоком проникающие через витражи, — все это по его составные элементы.

Второй движок, Horizon, отвечает за прогулки под открытым небом, где можно свободно двигаться в любом направлении, в том числе и вертикально вверх (если вы уже умеете летать, конечно).

И, наконец, некоторые пейзажи представлены в виде статичных пререндеренных кар-

Подводя итог, скажем, что надежды по поводу Might and Magic VI: The Mandate of Heaven складываются пока что самые радужные. Да, несомненно, игрушка будет совершенно непохожа на своих предшественников, и это в свою очередь приведет к кардинальному изменению всех ее основ и сделает ее играбельность спорной (ведь замыслы — они всегда замыслы, но в итоге может получиться по всякому...).

И все же верится, что New World Computing и 3DO удастся сохранить самое ценное, что было в первых частях серии: азарт, сюжет, связность мира и увлекательность.

Василий Андреев



MEN in BLACK

Жанр:.....3D action
Издатель:.....Design League
Разработчик:.....Chronic Entertainment
Срок выхода:.....Начало осени 1997 года
ОС:.....DOS, Windows 95

Сюжет фильма "Men in Black" прямо-таки напрашивался на то, чтобы быть воплощенным в компьютерной игре. Что с ним и произошло — в начале осени Design League выпустит "людей в черном" на мониторы персональных компьютеров. Комедийный боевик, повествующий о непримиримой борьбе секретных агентов против инопланетян, получит вторую жизнь в качестве 3D action. Разработчик игры — компания Chronic Entertainment.

Драматический эффект

Игры, сделанные по фильму, обычно получаются весьма средними. Создатели слишком полагаются на то, что известность картины обеспечит успех их разработке. Однако по некоторым отзывам Men in Black может стать исключением из сложившегося правила. Не в последнюю очередь — из-за оригинального сценария, не совпадающего с фильмом. Похвал обозревателей удостоилась и графика — полигонные персонажи "скопированы" с реальных актеров в 3D Studio Max, а камера в процессе игры динамически меняет угол и дистанцию показа, создавая так называемый "драматический эффект". Отмечается также простота и "интуитивность" управления, что, впрочем, трудно считать отличительной особенностью.

Экзамен по рукопашному бою

Перестрелки, составляющие большую часть игры, тем не менее оставляют время для решения простеньких головоломок. По идее, необходимость найти ключ или разрядить бомбу несколько размывает четкую жанровую принадлежность Men in Black. Но может также и привести к обратному эффекту, если, перебив толпы врагов, вам придется часами слоняться по опустевшему уровню с целью отыскания невесты куда завалившейся карточки доступа...

Свои похождения игрок начинает с выбора одного из трех персонажей, затем проходит подготовку в штаб-квартире Men in Black. Научившись палить во все стороны из разнообразного оружия и сдав экзамен по рукопашному бою, он, наконец, получает свое первое задание и выходит на улицу...

Тех.подробности

Технические требования к оборудованию самые что ни на есть стандартные: Pentium 100, 16 Mb RAM. О специальных требованиях (наличие 3D ускорителя или звуковой карты) пока не упоминается.

Вячеслав Варванин



INCUBATION

TIME IS RUNNING OUT

Жанр:Походовый action-strategy
Издатель:Blue Byte
Разработчик:Blue Byte
Срок выхода:Конец 1997 года
ОС:Windows 95

Инкубация. От латинского *incubo* — покой. Промежуток времени в инфекционных заболеваниях от момента заражения до появления первых признаков болезни.

Популярная медицинская энциклопедия

Последствия инкубации

Нормальное протекание колонизации отдаленной планеты Скайра оказывается нарушено непредусмотренным ни в каких нормативах событием. Причиной всех бед, как обычно в таких случаях, становится чье-то разгильдяйство.

Охватывавший всю колонию непроницаемым коконом прочнейший энергетический щит оказывается разрушен. Как следствие, один из вирусов, совершенно безобидных для человеческого организма, просачивается в атмосферу планеты, вызывая всеобщую эпидемию среди местных жителей, Sca'yGer.

Воздействие вируса вызывает среди мирных обитателей планеты чудовищные мутации, превращая их в хитрых и злобных тварей.

Новоявленные монстры вторгаются на территорию колонии, уничтожая всякого, кто встречается им на пути. Они жаждут человеческой крови (и, если честно, их трудно за это винить...).

В вашем попочительстве находится подразделение космических командос — и вступает в действие схема, однажды опробованная в X-COM и, как показывают увлечения сценаристов Blue Byte, не потерявшая своей актуальности по сей день. Вам в задачи вменяется очистить колонию от зарвавшихся уродцев аборигенского происхождения и обеспечить ее безопасную эвакуацию.

Спираль инкубации

Если Incubation оправдает возлагаемые на нее сегодня ожидания, то можно будет сказать, что все предшествующие action-strategy типа X-COM и Jagged Alliance (включая также и второсортные подражания плана Wages of War) были не более чем ин-

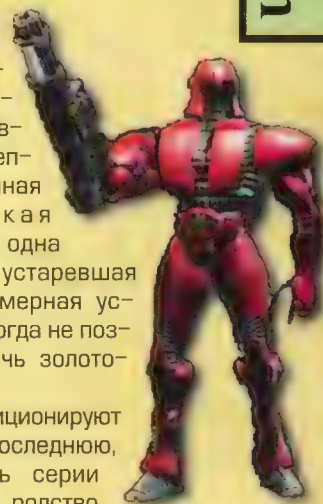
кубационным периодом для ее развития. Спиралью, на которую может накрутиться популярность Incubation, становится также и то, что реальных конкурентов у нее сейчас нет, и вряд ли они появятся к концу 1997 года. Ныне имеется только третий X-COM,

который суперхитом никак не яв-

ляется. Великолепно проработанная стратегическая часть — лишь одна сторона дела; устаревшая графика и чрезмерная усложненность никогда не позволят ему достичь золотосного уровня.

Blue Byte позиционируют Incubation как последнюю, четвертую часть серии Battle Isle. Но ее родство с Battle Isle крайне спорно в виду отсутствия каких бы то ни было схожих черт между любой из трех серий Battle Isle и сюжетно-игровой линией Incubation.

Эпидемия смешения жанров в лице Incubation обогатилась еще одной добровольной жертвой, на сей раз подключив модули 3D action к характерной для X-COM/JA среде. Как обычно, порожденное Wolfenstein и DOOM игровое окружение оказывается вторичным — на первый план высту-



пает изометрический action.

Действие Incubation происходит в походевом режиме. В вашем распоряжении — боеготовая человеческая команда, против вас — мутировавшие в сиреневых двуногих крокодилов местные жители. Каждый в команде обладает лимитированными энергетическими ресурсами, которые расходуются на движение и на стрельбу (action points, иначе говоря). Израсходованные за ход ресурсы, соответственно, на следующем ходу восполняются в полном объеме.

Камера переключается между любым боевиком в команде, а также может занимать некоторые выгодные позиции обзора, например, поместившись за спины противников. И, конечно же, в любой момент вы можете переместиться в любого из юнитов, начав видеть мир его глазами. Конечно же, беготни и пальбы в реальном времени после этого не начнется, так как это походевая стратегия, а не Quake. Режим перспективы от первого лица требуется для того, чтобы суметь оценить ситуацию "на местах" и сформировать наиболее приемлемую тактику действий.

"Походевый 3D action" наделен также и некоторой самостоятельностью. Вы ве-

дете юнит — его замечает монстр — ваш ход временно прерывается, и монстр выполняет какие-то действия — при этом камера автоматически смешается на вид из глаз... ну да, совершенно верно, на вид из глаз монстра.

Если во время вашего хода один из солдат "подставился" и к нему начинает подбираться монстр, камера опять же позволяет видеть глазами монстра. Это — уже типично кинематографический прием, когда к главному герою кто-то крадется, а он ничего не подозревает (чаще всего такие казусы почему-то случаются с блондинками, когда они принимают душ :-)). Очень впечатляющая идея, надо сказать.

Другое проявление режима "из-за черепной" перспективы — открытие дверей. Ваш юнит распахивает дверь — и в ту же секунду вы уже внутри него, и с ужасом осознаете тот факт, что, возможно, дверь и не стоило открывать, когда отпущенные на ход энергоресурсы близки к нулевой отметке...

Продолжая разговор о внешних признаках Incubation, отметим его реализм. Юниты не могут находиться в постоянном движении, ежесекундно переходя с шага на бег. Как и всякие люди, они выдыхаются. И это приводит к падению энергоресурсов, которыми юнит располагает в начале хода. Впрочем — подобное было и в Jagged Alliance, ничего из разряда экстраординарного здесь нам не видится.

Но есть и те зоны, где Incubation превосходит Jagged Alliance. Например, в плане реализма. Например, на перекладывание оружия из руки в руку здесь время расходуется — задел на территорию X-COM.

Сравнения проведены — временно прервем их поток и укажем на то, в чем Blue Byte совершают прорыв к новому пониманию жанра, а заодно и сильно подминают под себя перенавороченный третий micropose'овский антизглэ-

ошник. Конечно же, речь об управлении! В Incubation все возможные функции закреплены за мышью. Многочисленные интерфейсы упрощены до едва ощутимого минимума.

Inventory и карта местности вынесены на основной экран. По отзывам игравших в бета-версию, управление вполне удобно и проблем не вызывает.

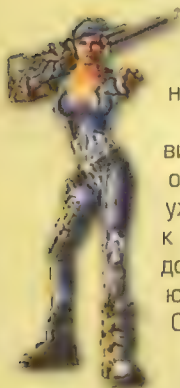
Инкубационный опыт

Как и следовало ожидать, перед началом миссии вы можете набирать себе боевую команду. Каждый из доступных для выбора командос наделен целой чередой характеристик, определяющих его боевые качества. Одной из наиболее значимых стоит считать те, которые влияют на показатель его энергоресурсов (action points).

Вы решаете, кто из претендентов на борьбу с мутантами лучше способен справиться с изложенным в брифинге заданием. Оснащаете отобранных командос оружием и оборудованием: к вашим услугам пулеметы, огнеметы, бронежилеты, мины, различные сенсоры, — вплоть до jetpack, обеспечивающего возможность летать на ограниченные расстояния.

Некоторым видам оружия можно находить

"недокументированное" применение. Например, огнемет помимо непосредственной стрельбы по противнику годен на то, чтобы заливать жидким огнем локальные участки территории, создавая таким образом заградительные ба-



Preview/

Terra 2120: Battle for the Outland

Игровая предыстория Terra 2120 далека от оригинальности. В грядущем 21 столетии Земля столкнется с огромным метеоритом и почти все погибнут. Оставшиеся в живых объединяются в Клан, сражающиеся между собой за пере-



рьеры.

И еще одно. Каждый из командос подобен зародышу, находящемуся в инкубационном периоде. Потому как его начальные способности повышаются вместе с наращиванием боевого опыта, и со временем из никудышного лоха может (теоретически) "вырасти" бьющий без промаха и мгновенно передвигающийся киллер, рядом с которым самый кошмарный мутант покажется безвредной овечкой.

В режиме single-player вам предлагается более 30 миссий со специфическими заданиями, а коли охота "наинкубировать" парочку друзей — к вашим услугам поддержка модема/нуль-модема и до четырех игроков через сеть и Интернет. Задачи в миссиях могут ставиться самые разные — от "зачистки" территории и "охоты" за отдельно взятыми монстрами до спасения людей, и так далее.

Облик инкубации

Особо надо сказать о графике. Обычно внешний вид походовых стратегий грешит некоторой схематичностью, поскольку главным здесь считается "усилие мысли" игрока. Облик инкубации представляет собой исключение из этого правила и, возможно, вновь задает новые стандарты в жанре.

Как при создании Dungeon Keeper компания Bullfrog использовала движок от Magic Carpet, так при создании Incubation Blue Byte утилизировали полностью трехмерный

движок от танко/авиа-action Extreme Assault. По слухам, движок был до того опробован в Archimedean Dynasty, ошеломляюще красивой по своей визуальной реализации подводной 3D аркаде.



разовьется к дате своего релиза?

Все персонажи полигонны, их движения полностью освобождены от налета схематичности — еще одно очко на счет насаждаемого в игре реализма. В полной мере задействованы различные многоуровневые строения и наклонные поверхности. Красочные взрывы разносят монстров на куски. И не стоит забывать о перспективе от первого лица, которая

графически также на многое претендует. Движок поддерживает технологию MMX, а также все основные виды 3D акселераторов. Требования к железу составят Pentium 90 (рекомендуется Pentium 166), 16 (лучше 32) Mb RAM.

Blue Byte оставляют за собой право внести изменения в любые игровые элементы. Так сказано на их web-сайте. Оно и естественно — ведь игра пока что находится на инкубационной стадии. И кто сейчас скажет, во что она



Роман Кутузов
Иван Самойлов

дел ресурсов.

Играющий большую часть времени проводит в кабине футуристического танка, аналогично любому 3D симулятору, — круша и уничтожая вражеские машины.

В промежутке между сражениями необходимо решать, как укреплять отвоеванные земли, и планировать район следующего нападения, стремясь распространить влияние своего Клана на

максимально возможно большие территории. Таков стратегический аспект игры.

Вот, вроде, и все, если бы не тот факт, что Terra 2120 — исключительно on-line игра.

Одновременно в игровой вселенной найдется место для 4200 людей, включившихся посредством Интернет в раздел мира. Размер игрового мира Terra 2120 приблизительно равен размерам Земли. Как только Kaon Interactive откроет свой сервис, начнется активное "заселение" гигантских виртуальных пространств. Будут формироваться альянсы, правительства и коварные заговоры. А первооткрыватели земель могут вообще не участвовать в массовых стычках. Как только эти "пионеры" найдут географически интересные места (горы, впадины и т.п.), они могут сообщить в Kaon Interactive. По-



зднее на игровых картах появятся их имена.

Kaon Interactive делает попытку создать игру планетарного масштаба, модулирующую целый мир. Не только on-line стратегический 3D action, но симулятор целой планеты, со всеми ее коллапсами и природными явлениями. И это довольно интересно.

Александр Ланда



Youngblood

Простой тезис: популярный комикс — хорошая основа для новой игры. *Первое следствие:* появляются все больше и больше игр, основанных на книжках с картинками. *Второе следствие:* интересны эти игры в основном любителям "родительских" комиксов.

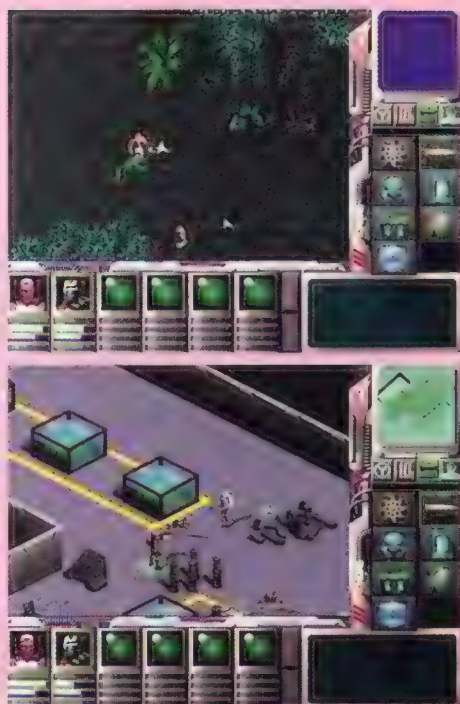
Предтечей Youngblood была одноименная серия от Image Comics, проявившая иллюстраторские таланты Роба Лифельда (Rob Liefeld). Помните приключения Riptide и Badrock? Нет?! Я тоже. Вероятно, эта серия была широко известна лишь в узких кругах.

Итак, Youngblood кратко можно ха-



актеризовать как Total Mayhem с уклоном в RPG. Игроющему предстоит одиннадцать миссий-квестов для прохождения, подразумевающих и обильную стрельбу, и решение загадок. Управляете вы не одним персонажем, а командой от двух (минимум) до четырех (максимум) героев. Помимо вышеназванных, это могут быть Vogue и Diehard. Каждый персонаж специализируется в одной узкой области, и таким образом все вместе они дополняют друг друга. В ходе выполнения миссий герои становятся более опытными и учатся новым средствам-методам решения головоломок. Основными врагами будут некто, известные под именами Green Dynamo и Giger. Для многопользовательского режима будет предусмотрен death-match.

Издаваемая GT Interactive и разрабатываемая на Extreme Studios, Youngblood появится к ноябрю сего года сразу на двух платформах — PC и PlayStation. Ничем хорошим она пока что игроку не грозит: и графика, и общая идея на данном этапе разработки вы-



глядят достаточно посредственными. Возможно, ближе к сроку релиза что-нибудь изменится.

Александр Ланда

Seven Kingdoms

Кто только не делает сегодня real-time стратегии! Тревор Чан из Interactive Magic, известный своими экономическими симуляторами Capitalism и Capitalism Plus, предлагает очередную вариацию на хорошо известную тему.

В Seven Kingdoms речь идет о борьбе кланов. Однако в отличие от кланов реальных, вам необходимо не сохранить чистоту семьи, а, наоборот, привлечь в ее ряды как можно больше инородцев.

Дело в том, что все знания и технологии (хотя можно ли назвать "технологией" секрет приручения драконов?) приходят в мир Семи Королевств по воле богов, каждый из которых, разумеется, согласен иметь дело лишь с теми, кто в него верит.

Желаете приобщиться к благам, поступающим от данного божества? Тогда ищите способ заполнить в свой клан кого-то, кто принадлежит к культуре его поклонников — подкупайте или завоевывайте население вместе с территорией, как вам больше нравится.

Очень интересно сделан шпионаж. Отправив своего человека на чужую территорию, вы продолжаете им управлять, а не просто сидите и ждете просчитанного компьютером результата.

Если команды "из центра" не противоречат генеральной линии противника, ваш "штирлиц" имеет шанс чему-то научиться, приобщиться к иной культуре, внедриться во вражеский клан и даже дойти до генерала. Вот тут-то вы ему и скамандуете нечто, что с названной линией уже вряд ли будет согласовываться.

Если же ваш шпион "засветился", его могут не ликвидировать, а переманить на свою сторону, причем так, что узнаете вы об этом далеко не сразу.

Любопытно, как все эти шпионские страсти впишутся в режим коллективной игры, но, увы, про multiplayer в Seven Kingdoms известно только то, что он будет.

Выйти Seven Kingdoms должна уже этой осенью.

Василий Андреев

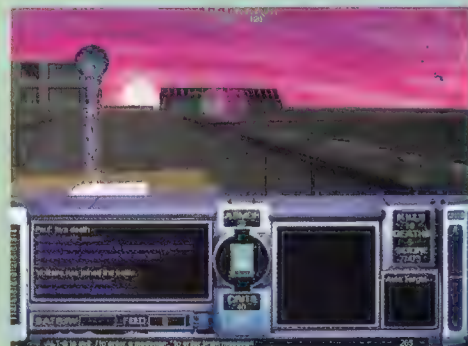


Tanarus

на основе демо-версии

Tanarus — первый проект Sony Interactive, рассчитанный исключительно на Интернет. В данный момент игра проходит стадию открытого бета-тестирования, причем число желающих принять участие в тестировании возрастает в геометрической прогрессии.

Сюжета у Tanarus не существует. Игро-



POSTAL

на основе
демо-версии

Слово "postal" — сленг, означающий серийное убийство. Термин появился после того, как скромный почтовый служащий уколошил 15 своих коллег ("post" переводится как "почта"). Одноименная игра предназначена для тех, кто в детстве любил играть со спичками и мучить животных. Postal противопоставлен легкоранимым психопатам и лицам младше 18 лет.

Все прочие будут играть в Postal от лица некоего усредненного американца, жителя небольшого городка в Аризоне. Вернувшись домой, вы обнаруживаете, что дом и все предметы одержимы бесами. После тщательного расследования единственный правильный вывод напрашивается сам собой: демоны планируют вторжение в наш мир. Все люди —

одержимые тайные агенты Дьявола. Кругом враги, конспиративная сеть должна быть уничтожена, а мир спасен. Ваш единственный друг и помощник — shotgun.

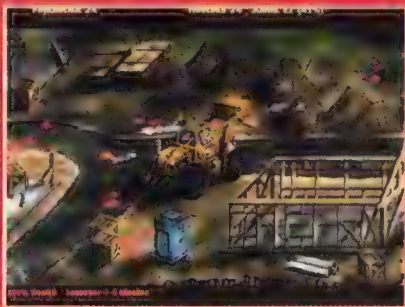
Postal — изометрический action с "ужастиковой" игровой атмосферой. Мрачные уровни, освещаемые только вспышками и взрывами от взрывов. Каждый из 16 уровней смоделирован и затекстурен "вручную", без помощи редакторов (вероятно, у Running with Scissors, разработчиков игры, денег хватило лишь на покупку Paintbrush?..).

Игроющему предоставлен широкий выбор оружия: от пулеметов до напалмовых ракет. Поставленная задача крайне проста. Никакого отыскивания ключей и выявления скрытых выключа-

телей! Нужно убить всех "дьявольских агентов" — и ничего больше. По кровожадности Postal опережает даже Blood. Кровь хлещет фонтанами и льется рекою. Ни останки жертв, ни лужи крови не исчезают, и когда счетчик убийств перевалит за отметку 50 — легкий "беспорядок" гарантирован. Умирать жертвы крайне разнообразно. Некоторые — с неохотой, катаясь по полу и дурным голосом моля о помощи. Другие, пачкая все вокруг, ползают или бьются в агонии. И это — отнюдь не пустые обещания разработчиков. Запущенная в редакции демо-версия Postal наполнила помещение такими истошными и душераздирающими воплями, что окружающие забеспокоились — уж не вселился ли в компьютер дух Чикотило.

Полная версия маниакально-депрессивной игры Postal ожидается к октябрю сего года. Среда обитания — Windows 95.

Александр Ланда



вой мир довольно невелик и представляет собой футуристический город. Как и в обычном симуляторе, вы управляете танком, начиненном всевозможным оружием. Вы, на пару с танком, входите в состав танковой бригады. Всего бригад четыре, по пять человек в каждой. Игровое действие сводится к захвату флагов (capture the flag) бригад соперников и, естественно, защите своего. Флаг находится на Главной базе каждой из четырех бригад, и его потеря эквивалентна выбыванию пятерки из игры. Главная база выполняет ремонтно-заправочные функции и снабжает "свои" танки энергией. Этим достигается баланс сил: чем дальше вы отъезжаете от родной базы, тем больше времени потребуется на перезарядку танка. Простота цели игры компенсируется выбором средств ее реализации — типами танков, арсеналом вооружения и всевозможными техническими устройствами. Скажем, одна часть команды отвлекает внимание противника тяжелыми крепостями типа Devastator, другая, на быстрых стелс-танках Chameleon, про-

никает на вражескую базу.

Характерной чертой Tanarus является ставка на визуальный ряд. Уже сейчас это довольно приличная, ориентированная под 3Dfx карты графика; в дальнейшем планируется оптимизация для Direct 3D. Sony Interactive планирует организовать игровой сервис, схожий с Battle.net, включающий несколько серверов и бесплатный доступ.

По прогнозам игровых Интернет-зданий, Tanarus претендует на реальную популярность благодаря простоте правил и широте игровых возможностей. Появится Tanarus ближе к октябрю; среда обитания — как и у всякого on-line проекта, то есть Windows 95.

Александр Ланда



Preview

FIGHTING FORCE

Жанр: Файтинговая 3D аркада
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Eidos Interactive
Срок выхода: Осень 1997 года
ОС: DOS

Две тысячи первый год, начало нового тысячелетия. Обещанного разномасштабными пророками Армагеддона не состоялось. Однако у него есть все шансы произойти, хоть и с некоторым опозданием, если осуществляются планы доктора Декса Зенга (Dr. Dex Zeng). Помешанный на сексе, религии и наркотиках ученый-биолог приходит к выводу, что человеческая раса является тягостной ошибкой космического развития, которая нуждается в исправлении, причем немедленном. И предстоит это сделать именно ему, Дексу Зенгу! Любой ценой. Любыми средствами...

Он уже нашел средство.

Первая из четырех

Частный детектив Мэйс Дэниэлс (Mace Daniels), известная своими громкими и не всегда укладывающимися в тесные рамки закона деяниями в глубинках города, оказывается вовлеченной в разворачивающуюся борьбу в тот час, когда к ней приходит Снаппер, который оказывается одним из заместителей Декса Зенга. В ее жизни есть две ценности: плотское желание и пролитая кровь; все прочее — возможные источники двух названных ценностей. Приканчивая очередного противника, она никогда не завершает дело одним ударом милосердия, — прежде она осыплет его насмешками и насладится зрелищем его мучений.

Но даже Мэйс, которую трудновато удивить, хоть чем-нибудь, оказывается поражена до глубины души, услышав от Снаппера о планах Зенга. Она никогда не думала, что свихнувшийся биолог может оказаться настолько опасным, она никогда не уделяла его персоне достаточного внимания...

Она верит Снапперу. Верит, потому что хочет верить, потому что за его словами ей видятся опасность, слава, удача и — мужчины. А все прочее, в конце концов, не имеет ни малейшего значения.

Мэйс красива, и прекрасно осознает свою сексуальную притягательность. Вкупе со знаниями восточных единоборств и великолепным владением оружием это превращает ее в серьезного и непредсказуемого противника, появление которого на арене творимого Зенгом Армагеддона способно сыграть значимую роль...

Надежды, которые не всегда сбываются

Fighting Force, не мудрствуя лукаво, можно сравнить с обтрепанным Double Dragon; игра представляет собою аркаду, происходящую в тщательно детализированной 3D среде и содержащей в себе солидную долю файтинга (который чем-то наводит на сравнение с Tekken 2).

Выход Fighting Force официально заявлен на сентябрь текущего года (со-

мнительно, вообще-то...), и аж на трех игровых платформах. А именно: Sony PlayStation, Sega Saturn и, разумеется, PC. Есть такое предположение, что основные надежды Eidos Interactive возлагает все-таки на PlayStation и Saturn, так как в игре отсутствует multiplayer по локальной сети и через Интернет. Впрочем, ничего удивительного в этом нет, так как издатели Tomb Raider всегда ориентировались на приставочный рынок. Тот же Tomb Raider поначалу объявился именно на приставках, лишь потом перекочевал на PC в несколько ухудшенном графическом варианте.

Eidos Interactive возлагают на Fighting Force огромные надежды. Едва ли не большие, чем на Deathtrap Dungeon. Но стоит ли Fighting Force столь пристального внимания? Давайте попытаемся разобраться.



Второй из четырех

Хоук Мэнсон (Hawk Manson) был свободным борцом против всех социальных несправедливостей, какие только могут существовать в мире. В конце концов ему это надоело. "Пусть слабые остаются слабыми, а сильные — силь-





апокалипсическому творчеству доктора Зенга. Она планирует расправу над ним с того момента, как он испробовал на ней новые, созданные им наркотики.

Да, она — незаконная дочь Зенга. Но какое это может иметь значение — ведь ей движет отнюдь не

ненависть, а ответственность. Потому как "отец" собирается применить наркотики на других. И она собирается воспрепятствовать этому.

Когда Мэйс приходит к ней и обращается за помощью, Алана счастлива. Даже более счастлива, чем следовало бы быть в подобной ситуации. Мэйс со-

ними", — философски рассудил он.

Его жизненный путь несколько раз пересекался с жизненным путем Мэйс, но никогда не шел в параллель. Будучи едва знакомыми, они никогда не проводили времени вместе. Но Хоук видел, как Мэйс умеет драться. И виденное то и дело подспудно всплывает у него в памяти. Чаше, чем что-либо другое.

"Хми. Кажется, здесь речь идет всего-то о какой-то химии. Но обе стороны слишком твердолобы и упрямы, чтобы признать это".

У Хоука всегда есть несколько работ, за которые стоит взяться, но он берется именно за это дело, потому как оно — первое за долгий срок, которое отдает душком "добра". По своей природе Хоук — оптимист, и готов поучаствовать в том бою, который "праведен". Ему предоставился шанс немного оправдать себя в собственных глазах. Да, и плюс к тому, ему нравится, как пахнет Мэйс...

Обучаемые негодяи

В Fighting Force будет четыре главных героя, два из которых мужской половой принадлежности, а оставшиеся, соответственно, женской. Eidos корпят над женскими трехмерными моделями, тцась придать им сексуальную выразительность Пары Крофт. Судя по скринам, которые вы можете лицезреть на этих страницах, подобные тцания вряд ли обречены на успех. Не всякая женская персона, внесенная на трехмерную "бойцовскую" территорию, может претендовать на нечто большее, чем движущаяся пластмассовая кукла. Но, Впрочем, мы отвлеклись.

Первая из существенных отличительных черт Fighting Force — возможность играть в кооперативном режиме двумя персонажами (причем к выбору будут доступны либо Бен и Хоук, либо Мэйс и Алана, — смешанные пары не предусмотрены).

Пригодных для истребления врагов ожидается сколь угодно много, причем бой одновременно может вестись сразу с четырьмя (для справки: в Perfect Weapon, относящемся к близкому жанру, бой велся даже и с пятью на раз). Многочисленные соучастники доктора Зенга собираются заучивать наиболее часто применяемые вами приемы и в дальнейшем без труда их блокировать. Звучит приятно, неправда ли? Вот только не совсем ясно, когда эти самые враги будут разучивать ваши атаки, коли каждый бой наверняка будет происходить за несколько секунд? Обилие противников в аркаде не предполагает затяжных поединков. Два-три приема, и место поверженного негодяя занимает следующий негодяй. Так чему можно выучиться на двух-трех приемах?

А если к сказанному присовокупить то, что каждый герой обладает набором из 40–50 ударов, не считая уникальных суперприемов, а также еще более уникальных комбинаций первого со вторым... Впрочем, искусственный интеллект никогда не был определяющим фактором в аркадном жанре, так что не будем чрезмерно придирчивы.

Третья из четырех

Алана МакКендрик (Alana McKendrick) — танцовщица. Неплохой способ подработать в ночное время. Правда, еще остается школа, учиться в которой становится не так-то просто, когда почти не остается времени на сон. Впрочем, семестр только что закончился. Но времени это особенно не прибавило: теперь Алана всю гуляет на дружеских вечеринках.

Кто может знать о том, что Алана наделена особыми способностями! Она редко когда пользуется ими в повседневной жизни, разве что в экстренных ситуациях. И именно на них возлагает она надежды, планируя положить конец

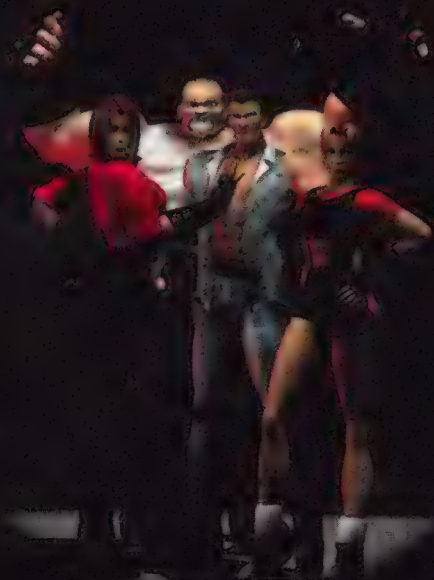


мневается, осознает ли Алана при своем юном возрасте все предстоящие им опасности. Алана очень даже осознает. Но не в ее стиле напускать на себя строгий вид, пока дело не дошло до настоящих разборок. Когда же дело до них дойдет, то многие черепа окажутся ополовинены...

Воздевши двигатель над головой

Героев можно экипировывать ножами, пистолетами... вплоть до ракетных установок. Не столь интересно, так как стандартно. Куда как интереснее то, что многие предметные объекты, находящиеся на уровне, могут быть раздолбаны, взорваны, — в общем, пущены на составляющие. И некоторые из этих со-





ставляющих вполне способны послужить оружием. Разломав припаркованную машину и вытащив у нее из-под капота двигатель или отломав стальной поручень у лестницы, можно ощутить весь вкус "боя без правил", где каждый волен делать то, что ему вздумается.

Кстати об окружающей среде. Арены для боя будут включать в себя подземные автостоянки, военно-морские базы, небоскребы и повзда. Почти Die Hard Trilogy (и сохрани нас Господи от такого же позорного качества!). Отдельной чертой арен станет то, что на каждой будет находиться какой-нибудь секрет.

Передвижения по уровню в Fighting Force должны содержать в себе определенную степень свободы. Чистая аркада не предполагает возможности свернуть направо-налево или вернуться назад. Вероятно, что в данном случае произойдет отступление от правил. Насколько значительным окажется это отступление — покамест сказать трудно.

Последний из четырех

Согласившись выступить против Зенга, Хоук Мэнсон отправляется в одну из самых крутых тюрем, где он собирается найти Бена (Дробителя) Джексона (Ben [Smasher] Jackson).

Бен Джексон привел в исполнение ряд смертных приговоров, и тюремное начальство относится к нему очень даже положительно. В сущности, они частенько сдают Бена в аренду, и кто может прознать о том, что периодически Бен

покидает "гостеприимные" стены тюрьмы, чтобы окоротить чью-то жизнь. А самое важное — это приносит тюрьме солидные деньги.

Сверхсила Бена — непонятного происхождения. Тюремные хирурги пробовали его изучать, однако так и не смогли понять, каким образом он ее активирует. Многие предполагают, что Дробитель не принадлежит к человеческой расе. Не исключено, что так оно и есть.

Самым частым нанимателем Бена является Хоук Мэнсон. Единственная проблема — Бен подобен потерявшей управление зенитке. Он рушит все, что попадает в поле его зрения. Бесконтрольный темперамент Дробителя череват тем, что ты никогда не знаешь, на кого он набросится в следующую секунду. Возможно, что на тебя...

О судьбе Декса Зенга

Скорее всего, прочтя эту статью, вы пришли к выводу, что Fighting Force — второсортная подделка, которая не делает чести столь выдающейся компании, как Eidos Interactive.

Ну так зря вы пришли к такому выводу. Нет, мы не исключаем вероятности того, что Fighting Force окажется малоинтересна, и Декс Зенг так и не будет побежден, так как немного найдется игроков, у которых достанет терпения и силы воли допройти игру до конца. Вероятно.

Что ж, Pro и Contra?

Pro: Double Dragon был хитом гран-

диозного масштаба, а Fighting Force выводит все его достижения на всецело и полностью новый уровень, неся в себе целый каскад нововведений и усовершенствований. Contra: Аркадно-файтинговая помесь всегда была уделом приставок, никогда не удостоиваясь внимания широких масс компьютерных игроков.

Pro: Четыре персонажа, масса приемов/суперприемов, извлечение оружия из предметов окружающей среды, свобода перемещений по уровню, тщательная проработка движений персонажей. Contra: Если рассматривать каждую из перечисленных черт отдельно от остальных, то необходимо будет согласиться с тем, что ничего нового в этом всем нет.

Почти наверняка Fighting Force сможет подняться до верхних строчек чартов в приставочных журналах. Но, вероятно, Eidos Interactive все же правильно поступают, если предназначают игру в первую очередь для рынка Saturn и PlayStation, а не для компьютерного.

Вероятно...

Тимур Хайдапов
Иван Самойлов



IGNITION

на основе демо-версии

Жанр..... Гоночный
автосимулятор
Издатель:..... Virgin Interactive
Entertainment
Разработчик:..... UDS
Срок выхода:..... Осень 1997 года
ОС:..... Windows 95

Добро пожаловать!

Добро пожаловать в мир больших скоростей, крутых поворотов и красочных взрывов – в мир Ignition. Создатели игры сделали все возможное, чтобы передать игроку ощущение стремительности и непредсказуемости гонки на столь необычных трассах и на столь неординарных автомобилях.

В полной версии игры вы можете выбирать из семи трасс и одиннадцати машин. В гонках принимают участие такие негонимые машины, как школьный автобус, скорая помощь и даже полицейский автомобиль. Непонятно, как подобные малопригодные транспортные средства выживают на тяжелых препятствиях трасс. Трассы действительно сложны. На пути вашей машины встретятся обрывы и водопады, продвижению по трассе будут мешать молнии и падающие с гор камни, так и норовящие угодить прямоком в ваш маленький автомобильчик, – а ведь еще существует опасность попадания под поезд или трактор!..

Ответить агрессией на агрессию

Но не придавайте значения своему беспокойству! Машины, принимающие участие в гонках, гораздо крепче, чем кажутся на первый взгляд. Если какая-нибудь из вышеперечисленных неприятностей случится с вашим автомобилем, то, после того, как машина красиво разлетится на куски от взрыва, она вновь предстанет на трассе. Только теперь соперников догнать будет много труднее: они не дожидаются вашего счастливого воскрешения и уезжают вперед.

Вдвойне обидно бывает, когда в

пропасть вас толкают другие гонщики. Но тогда и начинается самый азарт: если кто-нибудь лезет вперед, просто отнесите его к стене, а лучше к обрыву. Упал? Нечего было под колесами мешаться! Чтобы разобраться с конкурентами, не надо никакого оружия. Достаточно массы вашей машины.

Ну а если вы все-таки решили ездить честно, лишь отвечая агрессией на агрессию, к вашим услугам (как, впрочем, и к услугам ваших противников) турбодвигатель. Вы разгоняетесь так, что из-под колес машины летят искры. Правда, эта возможность при частом использовании просто отключается. Поэтому лучше приберечь ее на крайний случай, например, для прыжка через пропасть.

Играйте по-разному!

Но это все – если вы играете с компьютерными противниками, которые, хоть и ведут себя почти как живые (совершают ошибки), все-таки остаются компьютерными. А вот если вы сражаетесь с другом (будет доступно только в полной версии) по модему, сети или на одном компьютере (монитор разделен на два окна), тут о компромиссах речи – я уверен – не пойдет. К тому же придется выучить наиболее краткую дорогу на трассах, потому что на каждой будет бесчисленное число развилок и способов срезать путь.

Вообще же, кроме игры с живым противником, в Ignition четыре вида ведения гонки: чемпионат, гонка на одной трассе (в демо-версии доступен только этот режим), тренировка и гонка преследования.

Как это выглядит

Я так увлекся игрой, что ни слова не сказал о графике. А, между прочим, зря. Графика заслуживает всяческих похвал. Правда, владельцам Pentium 100 придется забыть о разрешениях выше 320x200 – но даже в этом разрешении можно наблюдать такие спецэффекты, как полупрозрачные дым и воду, что добавляет игре динамичности. Во время заезда гонщик наблюдает свою машину чуть сверху, в изометрии.

Можно переключить камеру таким образом, чтобы видеть, что происходит сзади вашего автомобиля. Только вряд ли эта возможность будет часто использоваться.



Всегда полезнее знать, что происходит впереди. А если будете слишком часто заглядывать назад, можете пропустить крутой поворот или обрыв. Хорошо еще, перед изгибами или прогибами дороги на экране появляется предупреждающий знак.

Вывод

Судя по демо-версии, Ignition обещает стать неплохой игрой. Не шедевром, конечно, но очень увлекательной автогонкой, которая позволит скоротать несколько свободных часов, не перенапрягая мозговых извилин.

Павел Коротов



Preview/
Ignition



ным промыслом свободного флибустьера.

Продать награбленное в Картагене

В Виссачеер есть как морские, так и сухопутные бои. Награбив же всего вдоволь (то есть скопив стартовый капитал), можно и заняться обычной торговлей. Присутствует также и управленческий элемент, ибо, будучи капитаном, вам в частности придется заниматься и снабжением собственных кораблей. Их, кстати, в Виссачеер будет огромное множество, и со временем вы сможете создать целую флотилию из грозных военных кораблей, один вид которых заставит противника поднять белый

Жанр:Морская стратегия
Издатель:Mindscape
Разработчик:SSI
Срок выхода:Осень 1997 года
ОС:Windows 95

С тех пор, как Сид Мейер создал в 1987 году свой нетленный шедевр под названием Pirates!, многие компании обращались к морской тематике. Подделки выходили симпатичными, порой даже весьма интересными, но до Pirates! ни одна из них так и не смогла дотянуть.

Так было до сих пор. Но что будет дальше? До нас дошла весть, что SSI го-

товит к выпуску морскую стратегию Виссачеер, которая, как вы догадываетесь, будет как раз про жизнь простых буканьеров — охотников и заготовителей мяса ("букана") на Антильских островах. Казалось бы это простые торговцы?!

Нет, история распорядилась иначе.

Именно из этих людей сформировалось грозное береговое братство, наводившее ужас на мирных мореплавателей. Именно одним из этого братства и предстоит стать играющему, занявшись воль-





дивидуальными параметрами, как скорость, маневренность, пушечная мощь, вместительность...

Карибское море, где разворачивается действие игры, исполнено величественно. Следуя исторической достоверности, в Vissapeer присутствуют города того времени: Гавана, Порт-Ройал, Картагена и все остальные, прекрасно знакомые нам по Pirates!. И они не просто нанесены на карту — все города живут, копошатся в своей повседневной суете. Вы можете свободно посещать таверны и торговые лавки, рекрутировать экипаж, запастись провизией, продавать награбленное... В общем, все, как в старых добрых Pirates!.

С моря и суши

Особенно хотелось бы выделить морские сражения. Дело в том, что в Vissapeer играющий сможет не только в реальном времени командовать своими кораблями, но и взять на себя управление огнем, "ступив" на палубу собственного фрегата.

Высадка на вражеский корабль также будет проходить под вашим неусыпным контролем. Абордажная схватка реализована в изометрической проекции. Вы лично отдадите приказы нападающим, руководя хо-

дом сражения. Примерно также происходят и штурмы форт, атаковать которые можно как с суши, так и с моря.

Особый шарм придает игре шесть независимых сюжетных линий, по которым сможет двигаться играющий. Иначе говоря, Vissapeer можно будет при желании пройти целых шесть раз, каждый из которых станет по своему увлекателен и неповторим. Не может не радовать также и наличие специальных миссий, которые вы сможете выполнять по ходу игры. Задания эти обещают быть намного интереснее, чем поручения от губернаторов в Pirates!, когда требовалось доставить письмо из одного города в другой...

Пушечные ядра на Интернет

И еще один маленький штрих. Разработчики обещают поддержку модема, сети и даже режим игры через Интернет. И хотя сейчас весь этот набор есть чуть ли не в каждой первой игре, здесь он окажется особенно кстати. Ведь разве не было это тем, чего столь сильно недоставало нам в Pirates! Gold?

Насколько стоящим окажется Vissapeer — покажет время. Но все мы искренне надеемся, что она сможет вернуть старые добрые деньки Pirates!, подняв планку подобных игр на более высокий уровень.

Андрей Алаев, Петр Давыдов



флаг!

Но приятно не столько многообразие кораблей, сколько их фактические различия. Каждый обладает такими ин-

дивидуальными параметрами, как скорость, маневренность, пушечная мощь, вместительность...



EARTH

Жанр:Real-time стратегия
Издатель:Interplay
Разработчик:Topware
Срок выхода:Октябрь 1997 года
ОС:Windows 95/DOS

В октябре этого года Interplay намерена пополнить жанр real-time, выпустив разработанную на Topware стратегию Earth 2140. По мнению издателей, Earth 2140 станет сенсацией среди подобного рода игр.

Мрачнее некуда

Земля. Год, как вы понимаете, 2140-й. После серии войн и природных катаклизмов остатки человечества окончательно разделились на две группировки. Соединенные Цивилизованные Штаты (United Civilized States — UCS), контролирующие Америку, Западную Европу и Северную Африку. И Евразийская Династия (Eurasian Dynasty — ED), владеющая Восточной Европой и Азией. Последствия многолетних войн оказались столь разрушительными для Земли, что население обеих сторон было вынуждено переселиться в подземные города.

Социальное устройство UCS и ED отличается коренным образом. Население Соединенных Штатов на-

пропалую декадентствует и живет в свое удовольствие, предоставляя работу машинам. Политикой там никто не интересуется, а правительство выбирается случайным образом. В Евразийской Династии царит диктатура Ханов, давно превративших все население в андроидов, воспроизводящихся путем клонирования мозгов и штамповки механических комплектующих.

Споры из-за остатков природных ресурсов, сохранившихся на Земле, неоднократно приводили к мелким стычкам между UCS и ED. Как-то однажды одна из таких стычек переросла в глобальную войну. Это последняя война человечества, и победитель станет полновластным хозяином разоренной планеты.

Сам себя не похвалишь...

Читая выложенный на web-сайте Interplay пресс-ре-

вьютерного противника", множество миссий, изобилие юнитов и построек и так далее и так далее и так далее. К счастью, незадолго до сдачи номера на том же сайте появилась демонстрационная версия, существенно сгладившая то самое неловкое впечатление, которое возникает после прочтения пресс-релиза. Пожалуй, это действительно что-то вроде нового уровня...

Где-то это все уже было...

На первый взгляд этого не скажешь — скорее наоборот: возникает впечатление, что все это мы уже где-то видели. Графика действительно недурна, но очертания юнитов и построек мучительно напоми-



лиз по Earth 2140, поневоле испытываешь некоторую неловкость: подобные сочинения принято называть дифирамбами. "Мечта всех любителей стратегических игр", "новый уровень в жанре real-time strategy", "великолепная графика и звук", "небывалый AI ком-

нают C&C. Что же касается песчаной поверхности, покрытой черными пятнами воронок, — так она вообще ассоциируется с Dune II. Про "интуитивный" интерфейс игр этого класса говорить вообще не стоит — он, по-видимому, навсегда канонизирован. Футуристический антураж — шагающие танки, роботы, летающие грузовики — вносит некоторое разнообразие, а живописные картины боя радуют глаз реалистичностью разрывов, однако все это не дает никаких оснований говорить о намечающейся в октябре революции в жанре real-time стратегии.



Скрестив ракетную установку с пулеметом

Дело здесь совсем в другом. А именно — в масштабе и темпе происходящего. Вспомните тот же C&C и всех последующих представителей направления Clone&Conquer. Способна ли была армия из 20 тяжелых танков привести вас к победе? Легко — немного умения маневрировать, и любые оборонные сооружения противника будут разнесены вдребезги.

Вообще же, сейчас многие разработчики стратегий стремятся к тому, чтобы не было необходимости собирать орды колесно-гусеничной механики, которая едва умещается

на экране 640x480, чтобы смочь достичь победного результата. Провозглашается крестовый поход в сторону тактики: большие достижения малыми войсковыми соединениями...

Earth 2140 с этим направлением ничего общего не имеет. Какое там! Здесь двадцать танков — это малочисленный разведывательный отряд.

Что? Ракетная установка была уничтожена прежде, чем смогла выстрелить во второй раз? Быть того не может — ведь это вам не C&C! В Earth 2140 они палят с пулеметной частотой! Роль одного юнита в сражении сильно понижается, как следствие — понижается и целесообразность управления ими по отдельности. В результате игра становится действительно стратегической, а игроку приходится мыслить совсем другими категориями.

Для сравнения, представьте себе, что ранее вы командовали ротой, теперь же вас вдруг поставили во главе целой дивизии. Или, что более правильно, дивизий.

О целенаправлен-

непрерывным (как видно, опыт KKnD не пропал даром).

Отпала необходимость в постоянном контроле за добычей ресурсов: запасы руды не разбросаны по полям, а сосредоточены в шахтах.

Одним словом, вы сможете полностью сосредоточиться на том, за чем пришли: на разработке планов сражений и управлении войсками. Таким образом, Earth 2140 с игровой точки зрения действительно представляет из себя некоторый шаг вперед...

Шаг в сторону дальнейшего динاميизирования KKnD. И никакой "революцией" тут, конечно, и не пахнет. Нечто такое проглядывает, нечто неординарное, — вот жаль только, что всякое "проглядывание" наглухо заслоняется крайне стереотипной графикой.

Технические характеристики

В Earth 2140 можно играть и под DOS, и под Windows 95. Поддерживаются разрешения 640x480 и 800x600 в режиме Hi-Color. Требования к "железу" — Pentium с 16 MB RAM. Предусмотрен режим multiplayer — до 6 игроков.

Вячеслав Варванин

ном создании такого эффекта свидетельствуют и более мелкие детали. Вам больше не придется отдавать команду на постройку каждого конкретного юнита — заводы можно запрограммировать на выпуск нескольких штук подряд или даже сделать производство



Montezuma's Return

Вряд ли кто-нибудь сегодня вспомнит игру Montezuma, вышедшую в далеком 1984 году. Да и, казалось бы, зачем ударяться в столь давние воспоминания, когда календарь на стене вполне определенно свидетельствует о 1997-м?..

Однако же нашлись те, для кого минувшие годы — не забота. Utopia Technologies решила вернуть Монтесуму к жизни, объявив о скором выходе второй части под названием Montezuma's Return. Объявлено об этом было уже давно, еще летом '96, но лишь сейчас появляется уверенность в том, что названное событие таки состоится и игра действительно появится.

Дедушка, сокровища, проклятие и инопланетяне

Макс Монтесума — бесстрашный путешественник и отчаянный искатель приключений, а по совместительству — потомок последнего императора ацтекского народа.

"Пользуйтесь средствами наземного транспорта, для вашей же безопасности!". Не исключено, что именно такая мысль всплывает в мозгу Макса, когда самолет, на котором он находится, терпит аварию и совершает вынужденную посадку на неизвестном острове где-то в районе Мексиканского залива.

Экипированный полным отсутствием какого бы ни было оружия, а также молниеносно проснувшимся исследовательским инстинктом, Монтесума принимается за обследование острова. Вскоре он обнаруживает, что на этом обойденном развитием цивилизации клочке суши сохранилось племя ацтеков, которое считалось вымершим тысячи лет назад. Причем

сохранились не только сами ацтеки, но также и их храмы, гробницы, летающая тарелка... Нет, летающая тарелка никак не является продуктом ацтекского производства! Как и положено, данное лет.средство было оставлено здесь инопланетянами ("Ацтеки все-таки дружили с инопланетянами...", — утверждает Utopia).

Идиллия и простор для научных экспериментов? Да — по второму пункту, и черта с два — по первому. Не все спокойно в этой "банановой республике" (будь все спокойно — не было бы игры). Древнее, злое проклятие тяготеет над каменной сокровищницей ацтеков. Там ожидают предметы. Там безобидные твари становятся одержимы не самыми добрыми духами. Местные жители обходят сокровищницу за километр. Однако вы — не местный житель.

Вполне естественно, что такой сорвиголоват-путешественник, как Монтесума, решает: а) из-

бавить остров от названной напасти, б) выяснить все детали своей истории; в) поправить финансовое положение за счет находящихся в сокровищнице драгоценностей и золота, которые, как вскоре выясняется, принадлежали его же дедушке. Помочь ему успешно завершить это приключение и есть наша задача.

Приключенческий 3D action

В Montezuma's Return вам предстоит перебираться через пропасти и бродить по дну потухших вулканов, лазить по скалам и плавать под водой, сражаться с монстрами и заботиться о поиске крутого оружия ближнего боя (автоматов и базук у ацтеков не водится), — как вы поняли, это еще один 3D action от первого лица.

В Montezuma's Return вам также придется разгадывать головоломки и общаться с мирно-ориентированными персонажами, выяснять все новые сюжетные подробности (они будут всплывать в роликах, прокручивающихся по выполнению важных для развития игры действий) и подолгу размышлять над тем, куда отправиться дальше, — как вы теперь поняли, это не просто 3D action, но приключенческий 3D action, который можно сравнить с Tomb Raider в перспективе от первого лица.

Игра обещает быть полностью трехмерной, с полигональными монстрами, наделенными некоторой способностью к принятию логических решений, которую можно будет классифицировать как "продвинутый AI".

Приключения будут раскручиваться на полушарии Windows 95 начиная с конца сего года.

Тимур Хайдапов, Иван Самойлов



Милые сердцу старомодные аркады серии Earthworm Jim представили игровому миру новый тип героя. Не супермена, но суперчервяка. Вооруженный особым бластером, он всегда готов к приключениям и встречам с врагами. Похождения червяка Джима на данный момент состоят из двух "частей". И вот, да-да, в начале следующего года дилогия обернется трилогией. Earthworm Jim возвращается!

На этот раз супергерой был погружен в беспамятство посредством сокрушительного коровьего удара в область



Ставший классическим Quake продолжает вдохновлять все новых и новых разработчиков на создание дополнительных уровней, благо движок имеет для этого все возможности, а различных редакторов создано великое множество. Погреться в лучах славы светила виртуального мира решила и фирма Katana Software, которая ничем ранее



не прославилась, однако объявила о создании пакета уровней для Quake под общим названием Paradigm.

Набор обещаний, как всегда в таких случаях, довольно стандартен: улучшить все, что можно, и поднять Quake на доселе невиданные высоты. "Сам Quake и все ранее вышедшие дополнения покажутся вам скучными <по сравнению с Paradigm>", — скромно заявляют никому не известные разработчики. Ну-ну...

● Новые уровни, модели, текстуры и звук.

● Все виды оружия требуют недюжинного мастерства в обращении, каждое обладает своими особенностями и не менее смертельно, чем все прочие.

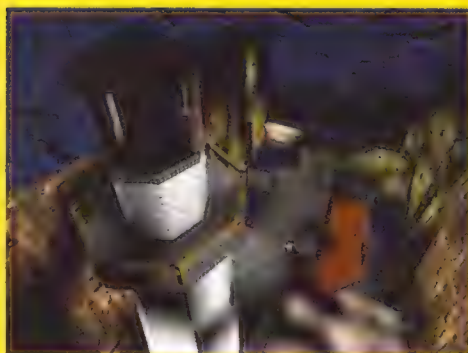
● Детализированные карты уровней, с новыми ловушками.

● Улучшенный AI компьютерных противников (во всяком случае, так заявляется, хотя очевидно, что для улучшения AI требуется чуть ли не полностью переработать весь игровой движок...).

● Возможность летать на различных космических кораблях и сражаться с космическими же монстрами.

● Улучшенный multiplayer, в том числе сражения в открытом космосе типа Capture the Flag.

● При разработке уровней большое внимание уделено "реальным" физическим эффектам



(что бы это ни значило).

Paradigm ожидается ближе к концу 1997 года. Среда обитания известна всякому поклоннику Quake.

Роман Курузов



Preview

голове. Причем, надо сказать, голове сей факт совершенно не понравился... Новые приключения червяка Джима происходят в мире, состоящем из шести уровней, каждый из которых представляет собою некую зону его мозга. Героический червяк встретится с худшими своими страхами, вырвавшимися из глубин подсознания навстречу оттуда же вырвавшимся потаенным фантазиям и отрывочным воспоминаниям. Если бы не юмор, с которым преподносятся все эти "несусветные кошмары", можно было бы подумать, что над игрой взялся работать Вес Крайвен, великий мастер основанных на подсознании ужасников, создатель киноэпопеи "Кошмар на улице Вязов".

Как известно, нельзя дважды по-

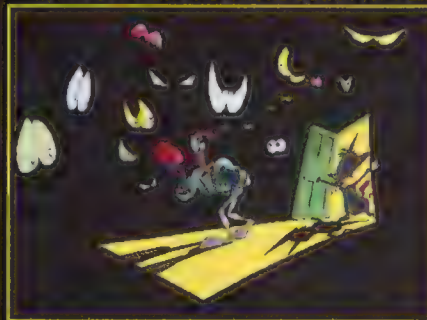
грузить руку в одну и ту же речную воду — потому как в реке происходит течение. Игровой рынок является исключением: здесь выпустить две достаточно схожие между собой серии все же возможно. Но если хочешь выпускать третью — то надо уж придумывать что-то новое. А посему к названию игры ныне добавляется ласкающее слух "3D", с чисто технической приставкой "воксельная графика", непременно фигурирующей при обсуждениях игры.

Некоторые изменения коснутся также возможностей нашего мозгопопозвоночного героя. И, конечно же, его ждут "радостные" встречи со старыми-добрыми врагами: Evil the Cat, Psycrow, Bob the Goldfish и другими.

Earthworm Jim 3D появится сразу

на трех платформах: Nintendo 64, PSX и PC (Windows 95) в начале 1998 года. Разрабатывается "Червяк" на VIS Interactive, в роли издателя выступает Shiny Entertainment.

Александр Ланда



riot

mobile armor



Жанр:.....3D action
Издатель:.....Microsoft
Разработчик:.....Monolith
Срок выхода:.....Первый квартал 1998 года
ОС:.....Windows 95

"Утверждение, что благодаря новому движку или технологическим наворотам та или иная игра не будет иметь конкурентов — довольно бессмысленно. Практически все современные движки предполагают real-time lighting и soursing, небывало продвинутый AI врагов и прочие "умопомрачительные эффекты". Но не это делает игру признанным лидером чартов и продаж. Играбельность — вот, что крайне важно для игроков."

Игровая среда Riot насыщена и богата, а посему имеет все средства для полного затягивания и погружения игрока. Сюжет игры гармонично сочетает эмоциональное и интеллектуальное начало, что дает основание предполагать удачным сочетание 3D action и RPG, примененное в Riot. Более того, сюжет будет нелинейным, то есть его развитие будет зависеть от действий играющего. Сами же действия будут прямолинейно вызывающими, интересными и приносящими удовольствие. Именно Riot обещает предоставить широчайший арсенал невиданного оружия, средств и способов ведения борьбы. О крутизне игр судят отнюдь не по их сходствам или различиям, а по потенциалу втянуть, удержать и навсегда погрузить игроков. И по тому, насколько игрокам нравится существовать внутри игры. Именно это подталкивает создателей Riot к созданию неповторимой атмосферы и особого стиля."

Таковы соображения господина **Крейга Хаббарда (Craig Hubbard)** — главного дизайнера проекта Riot, которому, по его же мнению, уготовано произвести революционный переворот в жанре 3D action.

Лучше бы ты молчал, брат...

Riot, как вы поняли, — представитель волны нового поколения 3D action, грозящего обрушиться на нас в грядущем 1998 году. Сюжет самого первого представителя этого поколения легко уместился в десяток строк файла manual.txt. Далее решено было снабжать разрабатываемые игры монументальной (монолитной?) сюжетной подоплекой.

Итак, отдаленное будущее. Человечество расселилось по Вселенной, колонизируя планеты, богатые минералами. Именно ресурсы и становятся важным фактором существования колоний. К счастью, долгое время никто из мегакорпораций не решался на открытый вооруженный конфликт с Объединенными Колониальными Войсками (UCA),

следившими за распределением минералов. Но внезапно на одной из горнодобывающих колоний вспыхнул кровавый мятеж. Возглавил бунтарей некто по имени Габриэль. Даже наиболее приближенные последователи не знали о нем ничего, более этого имени.

Вы играете за Санджуро Такеши — молодого и многообещающего лейтенанта Передвижного Механизированного дивизиона (MCA), базирующегося на Кронусе. На вооружении этих частей состоят девятиметровые боевые доспехи-трансформеры. Не роботы, а именно механизированные доспехи, выполненные из прочнейших сплавов и снабженные целым арсеналом разрушительного оружия. Управляются они пилотами дивизиона MCA, составляющими элитные силы Колониальных Войск. Они дорожат

и по праву гордятся своим положением в общественной иерархии.

Все обещало вам блестящую карьеру в рядах UCA. Но на одном из военных трибуналов ваш брат, Тоширо Такеши, выступал свидетелем. Трибунал слушал дело о нападении террористов на Кронус. И Тоширо дал ложные показания против вас, Санджуро. Против своего родного брата.

Трибунал постановил отчислить вас из рядов UCA. Весь ужас был еще и в том, что брат нарушил клятву верности, данную вам в далеком детстве. Теперь вы должны восстановить справедливость. И, помимо того, есть долг чести: уничтожить главаря бунтовщиков — Габриэля.

В шахтах беспокойно

Играющему в одиночку предстоит одолеть частную армию Габриэля, частных искателей приключений, а также военные силы конкурирующих мегакорпораций. Последние включились в войну с целью перераспределения сфер влияния горнодобывающей промышленности. Игра будет состоять из четко определенных миссий. Действия разворачиваются на добывающих станциях, в подземных мегаполисах и военных базах. Сами миссии придется выполнять, не только пилотируя Боевые Механизированные Доспехи, но и в пешем виде. Для удачного выполнения задачи к вашим услугам будет 4 типа доспехов плюс всевозможные power-ups и upgrade. Для миссий, выполняемых "на своих двоих", будет предоставлен особый арсенал ручного бронебойного вооружения. Кроме того, вам потребуются выучка элитного офицера UCA, знание возможностей вашего боевого костюма и отточенные рефлексy. Противостоять вам будет около 30 видов различных боевых единиц врага: от пеших солдат до трансформеров. Обещается высокий уровень вражьего AI. Например, враги





"планируют" активизировать ловушки и/или системы оповещения при вашем приближении. Если противник явно слабее вас, он отступит за подкреплением. А более мощные супостаты окажутся только рады неожиданной встрече.

Вы оказываетесь в мире, где каждое ваше действие вызывает целую после-

довательность реакций противника. Никому нельзя доверять, ни с кем не стоит заключать союзы. Вами руководят справедливость и... эгоизм. Справедливость — так как необходимо выбрать между клятвой детства и долгом совести. Эгоизм, потому как, если вдуматься, то позиции каждой из враждующих сторон вполне понятны и оправданны с любых моральных и этических соображений; "добра" и "зла" в чистом виде здесь не существует, а значит, выбирать "своих" придется, исходя из принципа личных, чисто эгоистических предпочтений (у кого лучше оружие и т.п.).

И выбор, каким бы он не оказался, будет иметь куда более глубокие последствия, чем исход очередного сражения. В Riot вы наделены правом на предательство. Более того, вы не сможете пройти игру, не совершив какого-нибудь "подлого" поступка. И сама структура миссий будет зависеть от ваших решений.

Выдуманные миры и реальный движок

Игровой мир Riot основан на классических мультипликационных сериалах типа Macross, Akira и Venus Wars, что дало разработчикам великолепную базу для графического оформления и генерации персонажей. Сформированные в мире мультяшных сериалов аудио и видеоряды, а также методы повествования, похоже, могут явиться заявкой на целую игровую вселенную Riot.

Основываясь на готовых образах и

формах; разработчики обрабатывали и изменяли их в соответствии со своими творческими замыслами. И хотя история и обстановка игры абсолютно оригинальны, они имеют глубокие "исторические" корни.

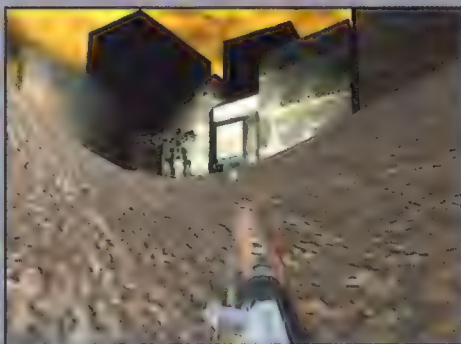
Riot представит миру Direct Engine — новый движок, разработанный Monolith. Данный движок относится к новому поколению, основанному на объектно-ориентированных языках и построенному по системе клиент-сервер. Именно такая модульная структура дает небывалую свободу в программировании как разработчикам, так и пользователям (аналогичные удобства предоставлял и Quake C). С одной стороны, это позволит выделять меньше людских ресурсов на программирование для создателя, с другой — предоставит пользователям возможность произвольно видоизменять и редактировать игру. Direct Engine подразумевает также использование набора Direct 3D и Direct Sound, что, в свою очередь, означает поддержку 3Dfx и трехмерный звук, соответственно.

Интересующимся будет любопытно узнать, что в Direct Engine встроена система multi server для увеличения возможностей организации сетевых развлечений. Далее. Балующиеся игрой через Интернет смогут самостоятельно писать скрипты на Java-образном языке. А сам модуль, обшчитывающий перемещения объектов и использующий motion capture с показателем 60 кадров/сек., допускает интерполяцию дискретов (хотя при 60 frame — какие дискретности?).

Уф,

все это звучит крайне заманчиво. Радует особый подход к организации должного уровня играбельности. Но на начало 1998 года намечены Unreal, Jedi Knight и Quake 2, сопровождаемые целым сонмом клонов. Даже если и полагаться на обещания разработчиков, найдет ли Riot своего игрока?..

Александр Ланда



ULTIMA online

Жанр..... On-Line RPG
Издатель:.....Electronic Arts
Разработчик:.....Origin Systems
Срок выхода:.....Сентябрь 1997 года
ОС:.....Windows 95

*Какая смесь одежд и лиц,
 Племен, наречий, состояний!*
А.С.Пушкин

Уход в виртуальные компьютерные миры, куда-нибудь подальше от напряженки повседневной реальности, обсуждается уже давно. Стоит ли? Достойно ли? Да и возможно ли вообще?

Настоящего переселения до сих пор не получалось. В большинстве компьютерных игр мы ограничены рамками сюжета и интересами героя, в образе которого действуем – никакой личной виртуальной жизни.

С появлением Интернет, chat-групп (в том числе и с графическим интерфейсом, как, например, Active Worlds) и игровых сообществ типа MUD или MUSH жить в виртуальности стало интереснее, появилось, с кем поговорить и поиграть, но все это было без размаха и слишком уж обыденно-реально.

И вот теперь компания Origin Worlds Online, понимая, что взятый ею девиз "Мы творим миры" ко многому обязывает, приглашает десятки, а то и сотни тысяч интернетчиков переселиться в виртуальную вселенную, где возможно практически все – и разговоры, и игра, и личная жизнь, и развитие виртуального общества.

Бета-версия Ultima Online уже на ходу и ожидает всестороннего тестирования.

Поселись в Британии

Тем, кто играл в RPG серии Ultima (с первой по восьмую и ждет появления девятой), хорошо знаком средневеково-фэнтезийный мир Британии (Britannia), традиционно представленный в изометрической проекции (вид сверху и сбоку).

В Ultima Online границы мира раздвинулись несказанно. Даже территория, доступная в бета-версии, в сто раз превосходит карту Ultima VI, а ведь это

только один континент и несколько островов.

Кроме того, у онлайн-овой Британии есть "подвал" из лабиринтов подземных подземелий и пещер и, скорее всего, будет "чердак" – Origin обмолвилась как-то, что собирается ввести в игру особые территории, доступные только для мертвых.

Все это обширное пространство функционирует сообразно законам физики реального мира и под завязку заполнено всевозможными предметами и объектами – начиная от столов и стульев и заканчивая травками и зверушками. Как и в последних Ultima, любой предмет служит не только в качестве украшения, но может быть и использован тем или иным образом.

Придай себе облик

Что нужно, чтобы как следует въехать в игру? Прежде всего, отождествить себя со своим персонажем. Помните, как в первых RPG вам предлагали выбрать имя и класс, а потом решить, какая физиономия кажется самой симпатичной?

Во все без исключения миры Ultima вы попадаете в виде собственного воплощения – аватара (также, как это любили делать посещавшие Землю древние боги). От того, каким он будет, зависит не только ваш виртуальный облик и способности, но и то, откуда вы начнете свое путешествие по землям

Британии.

Выбрав имя, можно задуматься о половой принадлежности персонажа. Хотя, что тут задумываться, в Ultima





Online водятся только мужчины и женщины, а средний пол (причуда первых Ultima) отсутствует.

Результат выбора виден сразу (вы воплощаетесь нагишом), но, судя по всему, ни на какие характеристики, кроме формы обращения ("господин" или "госпожа"), это не влияет. Вот уж где, действительно, достигнуто полное равноправие...

После указания цвета кожи, прически и цвета волос, настройка внешнего вида практически заканчивается: портреты персонажей более-менее стандартно-красивые, а в остальном ваш облик зависит от одежды, доспехов и снаряжения – как принарядиться по ходу игры, так и будете выглядеть.

Начальные внутренние характеристики типа силы и выносливости взаимозависимы и задаются здесь же, но так, что получить приятно крутого во всех отношениях героя не удастся.

Сделай первые шаги

Вплотились, встали на землю. Теперь можно ходить, бегать, плавать, красться, сражаться (все при помощи мыши).

Нельзя, правда, прыгать и карабкаться на стены, а также и придумывать заклинания сверх тех, что зашиты в игру изначально.

И еще – нельзя заниматься любовью и иметь детей. Все-таки эти занятия больше подходят для жизни снаружи компьютера.

А так, делай, что хочешь, иди куда хочешь, мир огромен – до ближайшего города полдня пути.

Если жаль полдня реального, игрового времени (и уходящих на оплату провайдера денег), можно сесть на лошадь, подняться на корабль или воспользоваться Moongate-телепортацией – впрочем, это штука ненадежная и работает далеко не во всех городах.

Научись разговаривать

Если вы хотите поговорить с кем-то из присутствующих на экране персонажей, прежде всего, выясните, кто это – аватар или NPC.

С NPC мы общаемся в традиционной манере, тыкая их мышкой с двойным

щелчком. Компьютерные персонажи, как теперь водится, разумны и отвечают и реагируют сообразно вашим действиям: если вежливый подход не дает результатов, есть смысл испытать на них оружие или просто припугнуть, – но будьте готовы к тому, что ваш собеседник вытащит свой меч, колданет, удерет в ужасе или начнет звать на помощь городскую гвардию.

Если же перед вами аватар, смело жмите клавишу <> и набирайте текст. Плохо только, что повиснувшая над вашей головой фраза "услышат" все присутствующие на экране, даже если они скрыты за городскими стенами. Ничего не поделаешь – издержки изометрической проекции.

Чтобы речь живых игроков не слишком отличалась от высокого штиля, которым изыскиваются компьютерные обитатели славной Британии, вы можете установить особую программу, которая будет "фильтровать базар" других аватаров, отсекая, по меньшей мере, сквернословие, а также все слова, которые вы объявите запретными.

Следи за собой и за снаряжением

Процесс снаряжения аватара нагляден и напоминает возню с бумажными куклами. Перетаскивая мышкой различные предметы туалета, доспехи и оружие, вы можете экипировать показанную в специальном окне фигурку своего героя так, как вам больше нравится.

В этом же окне, кстати, можно посмотреть, не вырос ли уровень персонажа, пересчитать оставшиеся хиты, проверить запас маны и степень наработки умений, а также взглянуть на список друзей или освежить в памяти последние разговоры.

Пожитки и нажитки

С мелким имуществом – доспехами, бутылочками или кольцами – поступаем аналогичным "кукольным" образом, но их придется укладывать в рюкзаки или сумки – сколько влезло, столько влезло.

Однако имущество в Ultima Online подобной мелочью не ограничивается. Вы можете приобрести дома, магазины, корабли и лошадей. Недвижимость в рюкзак не положишь, а вот прибить на дом вывеску или запереть дверь можно.

Есть и вовсе компактный эквивалент материальных благ –

деньги.

Заработать можно охотой, мирным трудом хлебопашца, можно наняться в охранники, изготавливать табуретки, продавать отобранные у орков или бандитов оружие и доспехи, наниматься на службу к NPC и другим игрокам или (в RPG мы в конце концов или нет!) отправляться на поиски подходящего квеста.

Карьера булочника

Как вы уже поняли, в Ultima Online можно делать то, к чему душа лежит. Сложно представить себе человека, который переселяется в волшебную страну только затем, чтобы начать карьеру булочника или третьего стражника у городских ворот. Но то, что разработчики предусмотрели даже такую возможность, радует несказанно, – значит, и магам, и рыцарям, и вольным искателям приключений с большой дороги найдется, чем заняться.

Сага о скиллах

В любой приличной RPG игрок обязательно озабочен развитием характеристик и скиллов (умений) своего персонажа. И не удивительно: ваши действия оказываются тем успешнее, чем выше ваш скилл в данной области.

Всякое умение приходит с опытом. Если хочешь научиться владеть мечом – коси каждого встречного монстра. Если ты вор – применяй ловкость рук при каждом удобном случае. И будь добр, не почивай на лаврах, даже когда достиг-



нешь (а будет это ох как не скоро) уставленного создателями игры максиму-ма: без практики умения, знаете ли, забываются.

Вот и получается, что выбирать, развитием каких способностей вы будете заниматься, следует очень тщательно. Стать гением во всех областях в Ultima Online невозможно, а вот сделаться непохожим на других – пожалуйста. Совсем как в жизни.

Игра, от которой невозможно оторваться

В прежних Ultima ваш аватар действовал в игровом пространстве, а вы управляли им при помощи мыши и клавиатуры. Если же вы уставали и опирались, например, поспать, вопрос, чем занять аватара в это время, решался простым "quit game".

Все было хорошо, пока Ultima не вышла в Сеть, и упомянутая магическая формула потеряла силу, оказавшись в условиях тотального реального времени.

В альфа-версии все решалось просто: вышел – значит, потерял сознание. Если вышел во время поединка – оставил тело незащищенным, а значит, будь готов встретиться с тем, что альфа-тестеры называли "exit-death" (смертью по выходу).

Origin клянется, что "смерть на выходе" была программным глюком и что теперь "отсоединение во время поединка и в опасных местах" будет просто невозможным. Ха! Каждый, кто хоть немного работал в Интернет, знает, что связь прекрасно рвется сама по себе, и легко поймет весь юмор ситуации.

Чтобы отключиться, придется найти какое-нибудь безопасное местечко и только после этого выйти из игры. И даже в этом случае выход произойдет лишь спустя некоторое время, когда вы убедитесь, что вашему виртуальному телу ничего не угрожает.

Сонное царство

Но это только полбеды. Британния будет населена аватарами нескольких тысяч, а то и сотен тысяч игроков со всего мира. Ясно, что одновременно вся эта братия забавляться (читай – бодрст-

вовать) не сможет (принимая во внимание хотя бы то, что когда в Америке день, у нас уже темно). А теперь вообразите мир, в котором половина жителей совершенно неподвижна (или как там они будут спать в полной "отключке"?). Жуткая картина, особенно, если плотность населения готовой Британнии будет не меньше, чем на скриншотах альфа- и бета-версий.

Мимоходом о смерти

После смерти в Ultima Online вы возрождаетесь в одном из Храмов Анка, причем, в отличие от предыдущих игр на тему Британнии, возрождаетесь вы в чем мать родила и потеряв большую часть вещей. Да и скиллы, наработанные праведным или не очень праведным трудом, при перерождении частично теряются. Но скиллы можно натренировать – а вот где искать верный двуручник или зачарованное колечко – подарок любимой женщины?

Неприятно, но все равно лучше, чем начинать игру с самого начала. Origin удалось придать смерти оттенок наказания и одновременно сделать так, чтобы игре она мешала не слишком сильно.

Дразнить аватара

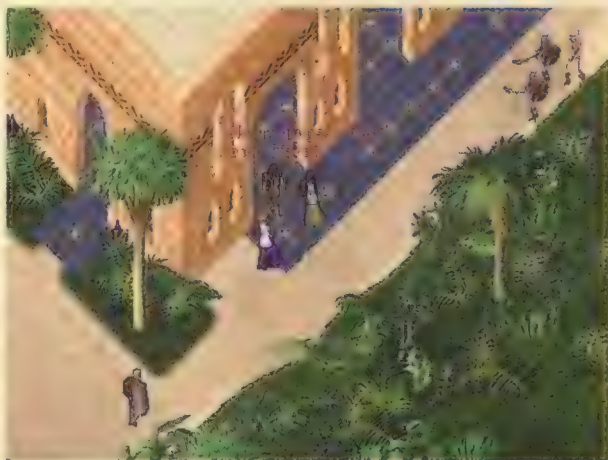
К чему такие печальные мысли? К забывают, мы в игре, и умирать придется гораздо чаще, чем в жизни. Например, во время поединков.

Боевка в Ultima Online, на мой взгляд, устроена не особо удобно: прежде всего (как и в прежних Ultima) необходимо войти в "режим войны" и щелкнуть на выбранном противнике, после чего ваш аватар будет нападать на него до тех пор, пока кто-то из вас не падет смертью храбрых.

Между прочим, по ходу поединка можно следить за физическим состоянием противника (дважды щелкнув на его фигурке) и за своим собственным (вызвав на экран окошко интерфейса). Очень ценно, если не уверен в собственных силах.

И никаких походовых раздумий! Времени не будет даже на то, чтобы перетрясти багаж и сменить оружие или подкрепиться целебным напитком.

Зато разработчики предусмотрели комбинации клавиш для



запуска макросов (маги, это для вас и ваших заклятий!) и возможность ругать и дразнить противника во время боя.

Зверушки и монстры

Ни один приличный мир не обходится без монстров и без зверья. Проще всего взять и перечислить тех немногих, о ком мы уже успели узнать, но будьте уверены, в финальной версии беспокойных соседей у вас окажется куда больше.

Итак, по алфавиту (он в Британнии, кстати, особенный, рунический): волки, горгульи, драконы, кролики, медведи, олени, орки...

Дружить с монстрами нельзя. Даже встав на сторону Зла, вы не сможете нанять орка-телохранителя или оседлать дракона.

Преступления и наказания

Наиболее сильными, опасными и непредсказуемыми монстрами являются сами аватары. Помните гильдию игроков-убийц из сетевого Diablo, тех, для кого самое-самое – ударить в спину и отрезать уши доверчивого новичка? А тех, кто сознательно выбирает "быть плохим" (элаймент Lawful Evil) в ролевых играх?

Как быть с игроками, убивающими ради опыта и грабежа? Origin не стала делать убийство невозможным (свобода, так свобода), но постаралась сделать его невыгодным.

Во-первых, пожитки у начинающих и слабеньких аватаров не особо хороши,





Системные требования

Игра прекрасно идет в разрешении 640x480 SVGA и палитре на 16,7 миллионов цветов (для медленных видеокарт есть 256-цветный режим) и быстрее всего работает на полном экране — за счет прямого доступа к памяти видеокарты. Сопровождают события на экране 32-битный стерео звук и музыка.

По официальному заявлению Origin, для переселения в Ultima Online хватит 486DX4-75 и 8 Mb RAM (лучше бы, конечно, Pentium 133 и 32 Mb RAM). Еще потребуется 50 – 150 Mb свободного места на диске, меговая (а лучше двухмеговая) видеокарта, сидюк, приличная звуковая плата бит на 16, Windows 95 с DirectX и подключение к Интернет на скорости не ниже 14400 (желательно 28800).

да и экспы за них дадут немного, ну а те, кто покруче, сами смогут за себя постоять (подобный механизм прекрасно работает в играх типа MUD).

Во-вторых, в игре будут относительно безопасные территории (в основном это большие города и главные дороги), где покой аватаров и NPC охраняют компьютерные стражники, которых можно позвать на помощь. Охранников будет много — столько, что учинить массовую резню в городе не выйдет даже у самых крутых (в деревне — там еще можно).

А в-третьих, разработчики уверены, что установлением законности займутся сами игроки. Собственно, в Diablo так подчас и происходит (но именно “подчас”).

Аватар может совершать любые преступления — воровать, грабить или мошенничать, но все это, по замыслу Origin, станет лишь материалом для очередного квеста и двигателем игрушки. На появившегося маньяка-убийцу будет в конце концов организована олава. Реинкарнировавшийся невинно убиенный отправится искать обидчика и мстить. Да и благородным странствующим рыцарям тоже надо что-то делать.

Дьябловские напасти

Есть и еще один вид монстров, которым, я надеюсь, проникнуть в Ultima Online не удастся. Это читеры. Те самые, которые играют, “заглядывая вам в карты”. Те самые, которые взломав мульти-

плейер Diablo и наделав немерено крутых и неуязвимых персонажей, свели удовольствие от игры к нулю. Какой смысл сражаться с навороченным и неуязвимым рыцарем, убивающим тебя с одного удара, или объединяться в партию с перекаченным магом, чьи заклинания приносят больше вреда своим, чем чужим? Какой смысл собирать по сундукам монетки и искать редчайший артефакт, когда одним нажатием клавиши можно получить сколько угодно денег, а редчайших артефактов — просто пруд пруди!

Blizzard (создатель Diablo) выпускает патч за патчем, но пресечь читерство не в состоянии. Взломщиков все равно больше, и главное, им есть, к чему приложить свои шаловливые мозги.

Программисты Origin решили пойти по пути наименьшего сопротивления и спрятали данные о персонажах на серверах Ultima Online, так что читерам до них просто не добраться. По крайней мере, Origin так думает.

Во-вторых, герои Ultima Online все время остаются в Британии и их нельзя сменять, как персонажей Diablo. Ну а из известного нарушителя мирового порядка всегда найдется управа, если не у игроков, то у программистов.

Для кого игрушка-то?

Итак, кто же будет в это играть? Честно говоря, до самого последнего момента мало кто представлял себе весь размах затеи Origin Worlds Online, а также и то, как много внимания требует виртуальная вселенная.

Дело в том, что игровое пространство практически всех мультиплейерных игр не меняется со временем. Прервав игру сегодня и загрузившись завтра, вы найдете игровой мир таким, каким его оставили.

Британию же вы рискуете просто не узнать — слишком много в ней происходит по воле великого множества игро-

ков, постоянно развивающиеся аватары которых и составляют главную прелесть игры.

Есть и другие сложности. Как, например, найти в многотысячной толпе нужного человека, особенно если нет уверенности, что он сейчас вообще в Сети? И как договариваться о далеком путешествии с компаньоном, который даже не знает, когда он сможет поиграть в следующий раз? Создается такое ощущение, что масштабы игры просто убивают все долговременные затеи.

По идее, в Ultima Online нужно просто переселяться — тогда и за миром уследишь, и пообщаться со всеми успеешь, и дела виртуальные пойдут как надо. К сожалению (оно же к счастью), для большинства из нас это невозможно.

Впрочем, я не сомневаюсь, что найдутся такие, которые превратят игру в Ultima Online в свое основное занятие и целиком и полностью посвятят себя жизни собственного аватара. Ну а мы, так, будем иногда заглядывать в Британию, чтобы отдохнуть, развлечься, побеседовать с друзьями и пережить с ними пару захватывающих приключений.

Василий Андреев



CRUCIBLE

Жанр:.....Action
Издатель:.....Electronic Arts
Разработчик:.....Maxis
Срок выхода:.....Конец 1997 года
ОС:.....Windows 95

Tycho Rising. Remnants. Nightfall. А плюс к тому Streets of SimCity и SimCity 3000.

С каждым днем все больше рождается новых проектов; крупные компании, раньше ограничивавшиеся одной-двумя играми в год, теперь выбрасывают в прессу информацию чуть ли не о десятках грядущих разработок, одна круче другой. И, как видно, даже застопорившийся в развитии Maxis стронулся с мертвой точки. Наконец-то отодвинув на второй план штамповку переиначиваний хитового SimCity 2000, великие градостроительные симуляторщики решили с головой окунуться в другие жанры и зарядили целую серию игр самых различных направлений. Забудем на секунду SimCity 3000 — его будущая популярность неоспорима и рассмотрению не подлежит. И тогда, проглядев список текущих проектов Maxis, мы обнаружим, что наиболее броским и многообещающим является Crucible, который можно обозначить как

Фэнтезевые Crusader & Diablo

Diablo, как и всякая успешная и неординарная игра, вскоре получил целый ряд "продолжателей" своего славного дела: Baldur's Gate, Mageslayer, Take No Prisoners, Legacy of Kain... Первые трое ожидаются в более-менее отдаленном будущем, последний уже претерпел финальный релиз и находится в продаже.

Но вряд ли эти четверо окажутся способны конкурировать с Crucible, даже если Maxis ударятся в прямое подражание battle.net'овскому кумиру Интернет.

С другой стороны, Crusader, переместивший DOOM в изометрическую перспективу, постоянно получает последователей в лице зарождающегося X-Fire или давно уж как вышедшего Bedlam, среди которых не видно почти что никого, кто решился бы реализовать техногенный action данной разновидности в среде фэнтези. Если этим "кем-то"



окажется Crucible — что ж, мы опять-таки рискуем предсказать ему весьма солидный успех.

Магия и монстры

Crucible будет поддерживать как сольную игру, так и многопользовательскую через сеть (до 8 человек) и по модему; о втягивании в зону сражений Всемирной Сети пока что не заявлено, но вряд ли это столь уж важно для России.

Игрок выступает за одного из восьми персонажей, каждый из которых наделен уникальными способностями. Нельзя сказать наверняка, будет ли в Crucible магия, но о ее присутствии свидетельствуют все признаки, начиная от заполненных красочными fireball'ами скриншотов и заканчивая именами персонажей: Дракониий Рыцарь, Крылатая Ведунья, Человек-Ящерица...

Вражьи рати в Crucible представлены двадцатью четырьмя номинациями, среди которых лавовые обитатели, дьяволы пыли, гигантские муравьи (которые, наверное, came from Red Alert :-)) и прочие злокозненные нелюди. Им в поддержку планируется некий особый класс, прозываемый Shifters — существа, способные видоизменять окружающую среду в локальных масштабах, перетаскивать лопушки (кстати, примите на заметку) и доступные для подби-



рания предметы.

В Crucible присутствует понятие "ранг персонажа" (аналог experience в Diablo?); повышение ранга происходит при выполнении вами неких глобальных мероприятий типа "перейти всех монстров", "собрать все power-ups" или "перекрыть все подступы на территорию". Относительным сходством Crucible с Diablo можно считать также и шестьдесят уровней, которые при каждой игре генерируются по-новому. При этом уровни подразделяются на десятки, классифицирующиеся по шести мирам, посвященным земле, огню, воде, воздуху, металлу и лесу.

Среди прочих достопримечательностей Crucible будет правомерно назвать возможность выступать в роли монстров или Shifters в режиме multiplayer; пользовательский генератор карт.

Дмитрий Арханов



Nightfall

Жанр:3D аркада
Издатель:Electronic Arts
Разработчик:Maxis
Срок выхода:Конец 1997 года
ОС:Windows 95

Все-таки приятно ощущать заботу о себе со стороны совершенно незнакомых людей. Ежедневно сотни программистов и художников корпят над созданием игр, стимулирующих таланты юных игроманов. Вот и в компании Maxis проявляют интерес к нашему здоровому развитию. Игра Nightfall призвана тренировать умение... быстро принимать решения (благородно, не так ли?). Все своеобразие в том, что Nightfall — трехмерная аркада с быстроменяющейся игровой обстановкой.

На земле и в небесах

Отдаленное будущее. Человек расширяет границы обитания за счет внешнего космоса. Человеку свойственно ошибаться. Подтверждением этого была попытка переселенцев реформировать атмосферу и климат какой-то отдаленной планеты на свой лад. Результатом стал открытый вооруженный конфликт с инопланетянами. Вам придется спасать персонал колонии и бороться с посягнувшим на мирный труд поселенцев агрессором. На земле и в небесах. Одним словом, Nightfall может напомнить перефразированный Extreme Assault или Russian Roulette — кому что больше нравится. Еще можно сравнить с ZAR — причем, если судить по графике, то сравнение явно окажется в пользу последнего. Заслуживающими внимания особенностями

игры станут использование как летающих, так и наземных средств и возможность применять добытые в боях технологии инопланетян.

Игроку предстоит правильно выбирать боевую технику, оборудование и вооружение в условиях динамично изменяющейся игровой обстановки. На ход выполнения заданий будут влиять изменения погоды, смена дня и ночи и всевозможные природные катаклизмы. Поверхность планеты будет интерактивной, т.е. под воздействием взрывов рельеф будет меняться. Можно, например, "сформировать" ров под сухопутными машинами или же холм на пути летающих. Благодаря нестабильному игровому окружению в игре не будет двух похожих миссий (как бы). Само собой, заявлен multiplayer режим с любопытной возможностью объединения боевых машин двух-трех игроков в одну (своеобразный трансформер).

Развивающая 3D аркада?

Предполагать, что Nightfall окажется откровением жанра — весьма рискованно. Судя по скринам, графика более чем скромная. Даже разработчики не обещают ничего экстраординарного. А если принять во внимание, что ближайшей осенью должен появиться Shadows of the Empire от LucasArts, который по многим критериям подобен Nightfall, то...

То не иначе как у Maxis в запасе находятся некие сюрпризы, о которых умалчивается до поры до времени. Возможно, Nightfall будет родоначальником жанра "развивающая 3D аркада"? Или, может быть, Electronic Arts, после покупки Maxis приостановившие разработку Crucible, Remnants и Nightfall, догадаются продолжить создание первых двух и закроют предмет обсуждения данной статьи? Ведь окончательного решения, по нашим сведениям, еще не вынесено...

Александр Ланда



Turok: Dinosaur Hunter

Жанр:.....3D action
Издатель:.....Acclaim
Разработчик:.....Acclaim
Срок выхода:.....Конец 1997 года
ОС:.....Windows 95

Конан Дойлю и не снилось...

Авторы научно-фантастических произведений уже довольно давно норовят столкнуть человека с динозаврами, либо случайно пережившими ледниковый период, либо выведенными заново каким-нибудь энтузиастом. Однако до сих пор, пожалуй, никто из них не додумывался до того, чтобы биологически усовершенствовать и вооружить их, и уж тем более — использовать для захвата Вселенной.

Именно такой план вынашивает в этой игре ваш главный враг — загадочный The Campaigner. Неведомо как попав в населенный доисторическими ящерами Затерянный мир, он создал из них целую армию, и теперь для выполнения задуманного ему не хватает пустяка: чтобы открыть своим динозаврам путь в иные миры, ему необходимо легендарное оружие — Chronoscepter, части которого спрятаны где-то в джунглях.

В этот-то момент на сцену выступает новое действующее лицо — Тьюрок, истребитель динозавров, которому предстоит решить ставшую уже рутинной задачу спасения Вселенной. Необходимо уничтожить динозавров и прочих поделщиков зарвавшегося маньяка, среди которых растения-убийцы, гигантские насекомые и даже ренегаты-гуманоиды, найти все три части

Хроноскептера и, наконец, одолеть главного противника — The Campaigner.

3D на все четыре стороны

Технологически

Turok: Dinosaur Hunter сделан на уровне наиболее известных представителей жанра — Quake, Duke Nukem 3D и т.д. Полноценная 3D-графика, сплошные полигоны, никаких спрайтов: "Трехмерностью" наделены не только монстры, но также и детали ландшафта, включая растения, что само по себе можно

считать значительным технологическим достижением.

Графический движок Turok больше всего напоминает Quake, однако усовершенствован добавлением световых бликов (правда, почему-то шестиугольной формы). Цветовая палитра включает, по-видимому, все существующие оттенки зеленого цвета и не оставляет никакого сомнения, что дело действительно происходит в джунглях.

Здесь почти не будет столь привычных бетонных стен, коридоров и катакомб — действие по большей части совершается на открытом воздухе, и игрок волен перемещаться в любом направлении. Причем ландшафт Затерянного мира далеко не всегда являет-

ся плоским: местами придется нырять под воду и лазить по лестницам. В то же время, разработчики не стали затруднять себя уходящими в глубину экрана пейзажами и изображением линии го-



ризонта — со всех сторон вас окружает плотная стена тумана, кажущаяся вполне осязаемой и существенно ограничивающая обзор. Время от времени из нее появляются динозавры...

С луком на динозавра

На этот случай в игре предусмотрен весьма богатый арсенал, включающий 13 (!) различных средств уничтожения, не считая Chronoscepter. Список начинается совершенно обычными ножом и пистолетом, а также более экзотическим оружием — луком со стрелами. Наличие автомата, дробовика, базуки и гранатомета вряд ли могут показаться неожиданностью, зато Quad Rocket Launcher, Particle Accelerator и Fusion





Снаппон способны привести в восторг любого охотника на динозавров. Помимо всего прочего, выстрел из такого оружия доставляет чисто эстетическое наслаждение и по красочности сравним разве что с результатом попадания в противника.

Разумеется, прежде чем вы сможете воспользоваться мощным оружием, его еще надо будет найти. Можете не сомневаться — Fusion Cannon не лежит у входа на первый уровень.

Сквозь туман по карте

Структура Затерянного мира отличается от общепринятой линейной последовательности из двух-трех десятков уровней. Их здесь намного меньше — всего лишь восемь, однако это компенсируется тем, что они действительно большие. Кроме того, разработчики игры отказались от линейной структуры. Из места, где начинается игра, можно попасть на любой уровень, вернуться обратно (не завершив его), попытаться счастья на другом и т.д. Похожая схема была реализована в Нехеп — достаточно вспомнить уровень семи порталов.

Как водится, для прохождения каждого уровня требуются ключи, которые предварительно придется отыскать. Разумеется есть и карта, причем из-за обилия открытых пространств и наличия тумана она, по-видимому, станет

жизненно необходимым инструментом. Будучи прозрачной (как в Dark Forces), карта накладывается поверх основного изображения, не заслоняя его.

Подумаешь, Нинтендо...

Прежде чем появились первые сообщения о запланированном выходе РС-версии "Истребителя динозавров", он успел снискать себе известность в качестве лучшей игры 1997 года для Nintendo64. Видимо, бурный успех приставочной версии и вдохновил Acclaim перенести игру на платформу Windows 95. В то же время нет никакой гарантии, что триумф Turok повторится и здесь.

Страшной истории, хорошей графики и шикарного набора оружия для этого, пожалуй, недостаточно, а свободное блуждание в тумане может оказаться не столь уж привлекательным занятием, несмотря на его новизну. Что же касается динозавров, то в данном случае правильно будет припомнить Trespasser: Jurassic Park (Dream-

Works), превосходящий Turok абсолютно по всем параметрам (см. статью в номере).

Огорчает и тот факт, что у новой игры, вероятно, не будет режима multiplayer. И, к тому же, необходимым атрибутом для запуска Turok станет трехмерный акселератор, который пока что есть, мягко говоря, не у всех.

Но как бы то ни было, сокрушительный провал данному проекту уж точно не грозит. В худшем случае перед нами окажется "серийная" 3D action, сделанная добротно и красиво.

Вячеслав Варванин



The Elder Scrolls Adventures:

RED GUARD

Борьба за миры

Только и слышишь: Daggerfall, Daggerfall, лучшая/худшая RPG... Ну, а что делать тем, кому ролевые игры до лампочки, а приобщиться к миру Elder Scrolls хочется?

Bethesda Softworks предлагает просто... подождать, пока в конце года не появится Redguard — первая action-adventure из новой серии The Elder Scrolls Adventures.

Логика Bethesda понятна: раз уж Daggerfall получился таким удачным, жалко не пустить в него фанатов других жанров и не завоевать сразу оба мира — тот (Тамриэль) и этот (на рынке компьютерных игр). Серьезные планы, ничего не скажешь.

Кстати, в сентябре должна выйти Battlespire, эксплуатирующая тот же Тамриэль в стиле 3D-action/RPG и начинающая ветвь The Elder Scrolls Legends.

Возвращение наемника

Древний Тамриэль. До событий Daggerfall остается еще лет чetyреста (по земным меркам это XVI — XVII век).

Сирус, солдат-наемник из Redguard возвращается на свой родной островок с твердым намерением разобраться с виновниками таинственного исчезновения его сестренки. Сразу же выясняется, что к похищению девочки причастны сильные мира сего — пираты, продажные чиновники и прочая мафия. А потом всплывает вовсе мрачная история уже с участием сильных мира того и в игру вступают некромант и его потусторонняя компания.

Жестокие морские приключения

Никаких магических клинков и прочего оружия массового поражения! У Сируса есть только обычная пиратская сабля, и без продуманной тактики боя ему не победить. Благо, в игре множество движений и ударов (почти Tomb Raider) и возможность выбора лучшего ракурса камеры.

Есть головоломки (для Сируса — в буквальном смысле слова), названные разработчиками "загадками в стиле action" — элементы аркады с прыжками со скалы на скалу, раскачиванием на канатах над палубой и преодолением настороженных ловушек.

Не менее важно разгадывание обычных загадок (типа "я тебе колечко, а ты мне ключик") и сбор информации, необходимой вам — для развития сюжета, а Сирусу — для поисков сестры.

Интерфейс, по словам разработчиков, прост, а экранная информация ограничивается компасом и изображениями предметов, подобранных Сирусом (будет лишним стимул поскорее пристроить их в какую-нибудь головоломку, чтобы глаза не застили).

Остров кровищи

Поскольку сюжет игры нелинеен, Сирусу предоставлена полная свобода передвижений. Он может отправиться исследовать город, подняться на борт пиратского судна и посражаться при качке в открытом море, погонять призраков в руинах древнего поселения гномов и даже добраться до Башни Некроманта, где, между прочим, спрятан портал в параллельный мир.

Все декорации движутся — корабли входят в порт, над морем парят птицы, а люди занимаются своими делами (кстати, в игре пара дюжины анимированных и озвученных персонажей, с которыми можно пообщаться).

Заметно, насколько Bethesda усовершенствовала свой движок XnGine: теперь он тянет и "реальную физику", и 3D SVGA полигональную графику со множеством деталей, и динамическое освещение при приличной частоте кадров и гладкой анимации.

Выход игры объявлен на ноябрь, но, поскольку один раз этот срок уже переносился, а багобоязненная (после Daggerfall) Bethesda теперь всюду кричит о "тщательном тестировании программ", ждать Redguard раньше начала 1998 года не стоит.

Василий Андреев

Жанр: Action-adventure

Издатель: Bethesda Softworks

Разработчик: Bethesda Softworks

Ноябрь 1997 года

DOS/Win'95

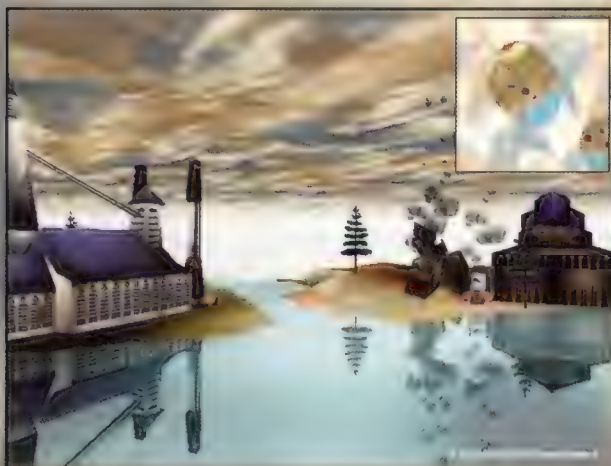


Riverworld

Жанр:.....3D стратегия в реальном времени
Издатель:.....Cryo Interactive Entertainment
Разработчик:.....Cryo Interactive Entertainment
Срок выхода:.....Лето 1997 года
ОС:.....DOS, Windows 95

Мир Реки, придуманный фантастом Филиппом Фармером, словно создан для стратегии в реальном времени. К слову говоря, это единственное его произведение с ярко выраженным философским уклоном.

Представьте себе планету, опоясанную спиралью одной-единственной реки. Прилегающие к руслу территории разделены на части, более-менее соответствующие главным историческим эпохам, и населены всеми теми, кто жил на Земле до настоящего времени, и теми, кто еще не родился.



Глобус по истории

В результате появляется интересная возможность не тратить драгоценное реальное время на развитие технологий. В Riverworld все они существуют изначально, но разделены не во времени, как в обычных стратегиях, а в пространстве. Владеют новыми достижениями науки и техники лидеры соответствующих исторических эпох. Вот с ними и придется иметь дело.

Разумеется, сильные личности, как правило, обладают вздорным характером, и общение с ними — задача не из легких. Филипп Фармер, а вслед за ним и Cryo, решили поручить ее полковнику Ричарду Бартону. При жизни (то есть до перемещения в Мир Реки) в своем XIX веке он путешествовал по странам Востока, под видом врача-индийца побывал в Мекке, открыл озеро Танганьика, перевел Тысячу и Одну Ночь, участвовал в войнах, был историком и знал множество языков. Теперь же ему, с вашей помощью, придется начать осваивать новые территории.

Иван Грозный на посылках

Постепенно расширяя свои владения, вы сможете, в конце концов, стать властелином всей планеты, однако прийти к мировому господству можно, лишь найдя надежных и умных сторонников. Как насчет кабинета министров, состоящего из Аттилы, Ивана Грозного, Александра Маке-

донского, Эйнштейна, Рокфеллера и Королевы Виктории? Для Riverworld — вполне обычная команда.

Вы находите природные ресурсы, продвигаясь от топоров и дубин каменного века к техническим чудесам века кибернетического, осваиваете новые технологии, деньгой и мечом убеждаете лидеров (большая часть это реальные исторические лица) работать на вас, строите различные сооружения. Главная задача — захват территории противника. Как видите, стратегическая часть игры вполне стандартна, если не считать общения со знаменитостями и экскурсы по историческим эпохам.

Серенькое и расплывчатое

Однако давайте посмотрим на Riverworld с другой стороны — сверху. Что видим? Нечто странное. Для генерации ландшафтов использована та же технология, что и в Magic Carpet, то есть пейзажи в игре довольно серенькие и расплывчатые, зато трехмерны и изменяются в реальном времени.

Масштаб в любой момент можно увеличить настолько, что сначала станут различимы отдельные герои, а потом и вовсе произойдет переход к виду от первого лица, и вы посмотрите на Мир Реки глазами самого Ричарда Бартона.

И, наконец, для приверженцев традиционного взгляда на стратегические действия, есть и обычная плоская карта.

Анимация в разгаре

Все персонажи, от какого лица на них ни смотри, выполнены в 3D графике с применением motion capture и, в зависимости от ситуации, способны выполнять более 30 действий (плавать, бегать, прыгать, драться). Единственный минус — однообразие натянутых на человекообразные каркасы текстур — все ваши рядовые будут на одно лицо.

Здания и техника анимированы, так что во время сражения можно будет видеть не только движения воинов и падения убитых, но и клубы дыма над горящими домами, тонущие корабли и даже летящие стрелы.

Командир на лхом коне

Большинство команд отдается через экран карты. Для этого до-

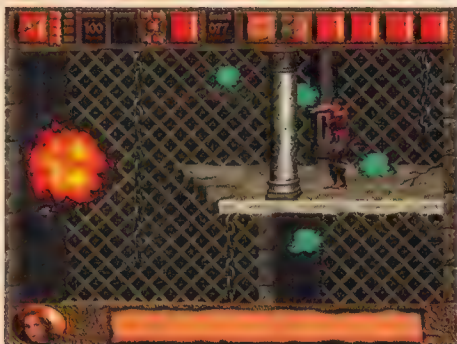
статочно выбрать подразделение (отмеченное вашим цветом и с развевающейся полоской жизнемера над головой) и указать цель — каждый юнит обладает искусственным интеллектом и сам понимает, что ему нужно сделать. А в случае атаки противника компьютерный интеллект подскажет подразделению, обороняться ему или отступать.

В любой момент вы можете вступить в битву и от первого лица — вооружившись или взяв на себя управление какой-либо техникой (похоже, что такая возможность становится общим местом стратегий в реальном времени). Моральный дух ваших войск при этом поднимается. И они последуют за вами, как монстры в Dungeon Keeper. Только учтите, если вы падете в бою, игра закончится.

Выиграв все битвы и заключив все дипломатические союзы, то есть захватив все ресурсы на прилегающих территориях, вы переходите на следующий уровень игры и открываете очередной изгиб Реки. На каждом из четырех уровней противников будет не менее двух — компьютерных или сетевых, однако подробности, касающиеся коллективной игры, пока не известны.

Василий Андреев





Dark Angel

Мир не раз подвергался опасности полного уничтожения. Самые разнообразные силы пытались прибрать его к своим рукам. И почти ничто не могло противостоять им. Бесконечным эхом раздавались крики обреченных, и Апокалипсис наступал на пятки. И тут появился он — герой-спаситель.

Точнее, она. Dark Angel (она же Карина) — героиня одноименной игры, бросает вызов силам Хаоса. Оказываясь "в нужном месте в нужное время", она несет отпущенное за все причиненные людям страдания. Экипированная убийственным оружием, она буквально прорубает себе дорогу к финальной схватке с самим Хаосом. Сия сага разворачивается на 27 связанных между собой уровнях, населенных монстрами и прочими супостатами.



Недостатка игр в данном жанре — а Dark Angel относится к жанру скроллинговой аркады — вообще-то не ощущается. Вероятно, поэтому создатели Dark Angel подошли к делу не абы как. Все персонажи игры — предварительно отрендеренные 3D объекты. Каждому типу монстров обещан индивидуальный AI — в качестве контрмеры Карине будет дан в распоряжение широкий арсенал вооружения, подверженный power-up и upgrade, а также 360-градусная возможность прицеливания.

Особое внимание уделяется дизайну уровней. Задние планы отрисованы художниками "от руки". А сами уровни построены так, чтобы сбалансировать акробатические прыжки и кульбиты со стрельбой. Кроме того, уровни нелинейны для прохождения и содержат множественные секретные ходы. Для любителей multiplayer — будут режимы cooperative и deathmatch по локальной сетке и через Интернет (до 8 человек).

Сами разработчики из Vicarious Visions характеризуют игру как скроллинговый action/adventure. Можно перефразировать, сказав: Dark Angel — "плоская" Ecstatica 2.

Игра выйдет под Windows 95 с DirectX в четвертом квартале 1997 года.

Александр Ланда

Reflux

Польская фирма Metropolis собирается подарить миру новую игру, жанр которой определен как 3D стратегия в реальном времени, что в переводе означает "бои мелких трехмерных юнитов в трехмерном окружении".

Metropolis известна, в основном, в Польше, но недавно ее заметили и в Англии (благодаря аркаде Katharsis — см. review в №5).

Reflux построена на движке, использующем возможности Direct3D и DirectSound. Это дает, во-первых, вид в изометрической проекции, а во-вторых, всевозможные эффекты — красивые взрывы и огненные хвосты ракет, морфинг ландшафта в реальном вре-

мени, плюс подвижные свет и тени.

Камера в таких условиях, конечно же, не останется неподвижной, но, к счастью, игрок сможет повернуть ее еще и по собственной воле, и посмотреть туда, куда захочет.

По задумке Metropolis, главный игровой интерес Reflux должна придать возможность строить свою боевую технику, комбинируя три типа частей: "ноги" (8 шт.), "корпус" (8 видов) и "оружие" (тоже 8). Получаем 512 базовых сочетаний, которые еще можно будет дополнить "специальными элементами". Итого — больше тысячи вариантов и никаких подробностей.

Скрытые разработчики клянутся, что для победы будут важны не огневая мощь и толщина брони, а правильно выбранная тактика.

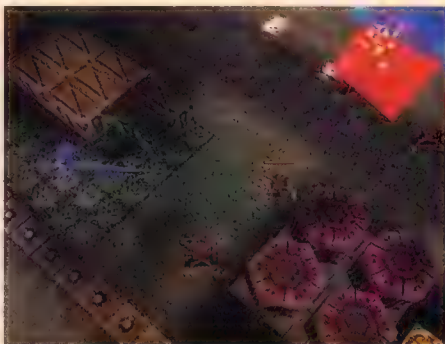
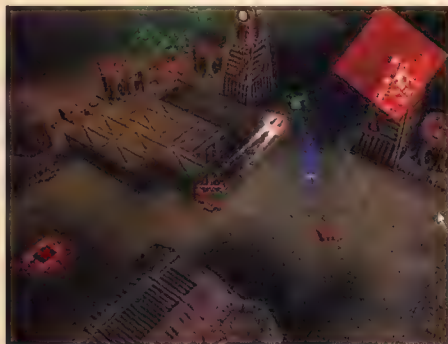
Для увековечивания полководческих

талантов игроков в Reflux есть опция записи и воспроизведения хода боя. Отснятую удачную битву легко послать по сети другу — хвастаться (демка длительностью больше 3 минут занимает какие-то 60 Kb). Ничего не скажешь, любопытный вариант мультиплеера — "охотничьи рассказы".

Немного смущает странная нумерация уровней (типа 3.1) и упоминания об "особенном" менеджменте ресурсов. Как говорится: надеемся, что ничего серьезного.

Издатель Reflux пока не объявлен, но Metropolis намеревается выпустить игру уже к концу 1997 года. Среда обитания — Windows 95.

Василий Андреев



The Fifth Element

Решив уничтожить Землю, нехорошие инопланетяне отправляют к ней здоровенный космический корабль. Когда всем уже начинает казаться, что остановить приближение надвигающейся "планеты смерти" нет никакой возможности, на помощь землянам приходит хорошая (и притом весьма) инопланетная девушка от другой цивилизации. Она сообщает рецепт единственного средства — собрать пять штук, называемых "Элементами". Инициатива всегда наказуема, и искать спасительные Элементы девица отправляется лично, правда, в компании крутого полицейского.

Таков, не вдаваясь в подробности, сюжет фантастического боевика "Пятый Элемент" известного французского режиссера Люка Бессона. Фильм появился в нынешнем году и быстро выдвинулся в лидеры проката за счет солидных спецэффектов, отличной режиссерской и сценарной работы, сатирического подхода (в чем-то напоминающего "Дюну" Дэвида Линча), а также — благодаря тому, что в главной роли снялся "крепкий орешек" Брюс Уиллис.

Помимо непосредственных доходов, фильм дал и другое следствие: две французские компании, Kalisto (разработчик) и Gaumont (издатель), собираются ко второму кварталу 1998 пере-

ложить его для PC и PlayStation.

В разработке игры принимает участие сам Люк Бессон. И, конечно же, Kalisto получила возможность использовать сценарий фильма плюс все ранние эскизы и даже видеофрагменты (интересно знать, хватит ли им одного компактa, чтобы вместе все вырезанные при монтаже метры киноленты... :-)).

Что в таких условиях проще всего сделать из боевика? Конечно же, приключенческий 3D action! Как Tomb Raider, например.

● Вы можете выбрать, кем быть — инопланетной красоткой (Leeloo) или же простым земным суперменом — полицейским (Korben Dallas).

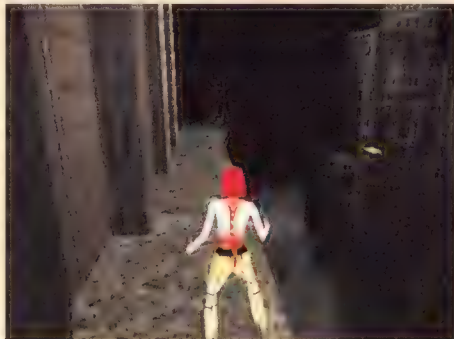
● В игре 15 уровней (по нынешним временам размер их может оказаться любым — от пары комнат до нескольких квадратных миль подземелий) с пальбой по всему, что имеет наглость двигаться, и головоломками.

● Судя по тому, что стрелять придется, то стоя на краю небоскреба, то бегая и прыгая по лабиринту навесных мостиков, — координация и скорость пальцев потребуется нехилая.

● Писюшная версия построена на движке Nightmare Creatures, и хотя поддерживает разные 3D акселераторы, в первую очередь ориентирована на PowerVR.

Ясно, что жить игра будет под Windows 95.

Василий Андреев

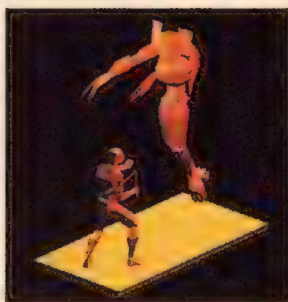


Preview

Ninja

Впервые на PC аркада Ninja появилась в 1987 году, придя с приставок Dendy. Прошло 10 лет — и Eidos Interactive обратились к позабытой тематике, решив создать аркадно-файтинговую помесь в соответствующей сегодняшнему дню графической интерпретации и добавив необходимое число игровых возможностей. Разработчиком игры стала всем известная Core Design.

Как нетрудно смекнуть, вы — ниндзя, подвергнувшийся пагубному влиянию превратностей судьбы и вышедший "на тропу войны", или как это там у них прозывается. Применяется перспектива от третьего лица, действие происходит в трехмерной среде, которая в каждой новой игре генерируется заново. Вам предстоит преодолеть 4 эпизода, состоящих из трех уровней каждый (итого двенадцать). Неисчислимые полчища вызверившихся монстров встретятся с искусством владения магическим ору-



жием и набором суперприемов; в конце каждого эпизода вас ожидает "радостная" встреча с боссом, которого вы никогда на свете не завалите, если не сможете предварительно повысить свои характеристики до уровня, соответствующего важности момента.

Повышение характеристик (а именно — увеличение показателей жизни и стамины) осуществляется путем нахождения алтарей, разбросанных по закоулкам игровых уровней. Помимо того, при уничтожении противников показатель магической энергии ниндзя возрастает, стремясь к максимуму, который достигается в случае организации на уровнях тотального геноцида по отношению ко всему, что имеет наглость шевелиться.

Придется и разгадывать головоломки. Скорее всего — самого простецкого характера, так как Ninja — игра в первую очередь аркадного характера, и никаких приключенческо-сэдьмогостевых моментов здесь не предвидится. Если только не считать за таковые анимационные ролики, прокручивающиеся

в промежутках между уровнями.

Ninja — подобный Fighting Force проект, но меньшего размаха. Ожидается под конец 1997 года, операционная среда пока не идентифицирована.

Тимур Хайдапов



DARK EARTH

Your Own Worst Enemy

Time Commando (1996, Adeline) был событием мирового масштаба. Аркада, содержащая элементы файтинга; великолепные исполненные колоритные трехмерные персонажи; захватывающие дух драки на фоне живописных пейзажей, отображающих все эпохи развития человечества... Единственным серьезным недостатком Time Commando на тот период была однообразность. Порубив одного противника, вы двигались вперед и встречали следующего, и так чуть ли не до бесконечности.

Долгое время у Time Commando не появлялось достойных преемников. Лишь летом 1997 года на игровые рынки мира исторгся Perfect Weapon (издатель — ASC). Полигонные монстры аж впятером обрушивались на главного героя, который бился с применением не сказанного числа приемов и упорно пробивался вперед, переходя с одного экрана на другой. Но, опять же, Perfect Weapon оказалась повергнута монотонностью действия, не претендующего ни на что другое, кроме как на файтинг с участием нескольких противников в

Жанр:.....Приключения + 3D файтинг
Издатель:.....Electronic Arts
Разработчик:.....Kalisto Entertainment
Срок выхода:.....Сентябрь-октябрь 1997 года
ОС:.....Windows 95

сменяющих один другой интерьерах и возможностью вернуться назад и подобрать забытый power-up.

А вообще-то, ведь и Time Commando, и Perfect Weapon зародились из Bioforge, созданного в 1994 году на Origin. Однако в чем была потрясающая черта "биокузницы"? То был полноценный квест, с мощнейшим приключенческим сюжетом (равного которому — поискать и не найти), составной частью которого являлись "порубиловки" как при помощи входящих в состав человеческого тела ударных конечностей (рук и ног, если кто не понял), так и методом отстреливания в противника энного количества зарядов из бластера.

Bioforge так и остался стоять особняком. Не нашлось никого, кто решился бы создать игру по его прототипу.

Вероятно, французская студия Kalisto (разработчик) и Electronic Arts (издатель) станут первыми, кто решится.

Страж Огня

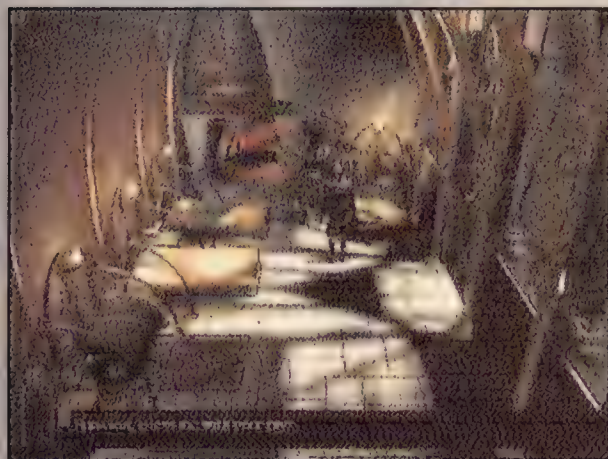
Старушку-Землю постигла ужасная катастрофа (когда-нибудь эти игровые сценаристы все же так накарают...). Она столкнулась с огромным метеоритом, и гигантский взрыв превратил цветущую планету в страшное и темное обиталище, вечно скрытое от лучей солнца под покрывалом гигантских пылевых облаков.

Цивилизация была уничтожена, и только небольшие ее осколки сохранились в тех местах, где солнечные лучи неведомым образом все еще достигали земной поверхности, даруя жизнь. Проникновение света сквозь удушливые облачные завесы нельзя было объяснить научными понятиями. А там,

где бессильна наука, процветает религия, и чем страшнее время, тем фанатичнее приверженцы новоявленного культа и тем безумнее их идеалы...

Человечество вернулось к солнцепоклонству. В хилой россыпи пропыленного света, ютясь за надежными каменными стенами городов, гнило общество страха.

И никто не рисковал выходить за стены. Там, в вечном мраке, таились



мерзкие существа, всякое упоминание которых противно человеческой природе...

Вы — Архан, Страж Огня в городе Спарта, ходом неумолимых событий вырванный из своей повседневной жизни. Тьма нависает над городом и грозит поглотить последние остатки цивилизации, а всех его жителей превратить в жутких чудовищ. Вы должны узнать, что разрушает ваш мир, кому можно довериться и как убивать. Только поняв тайны Тьмы и Света, вы можете найти способ раскрыть древние секреты и спасти свой мир. И — берегитесь превращения! Зло довлеет не только над одержимым городом — оно зависло и над вами, грозя поработить душу и превратить в мерзкое чудовище, обреченное на вечные скитания во тьме...

Успеть в срок

Подобно Bioforge, Dark Earth содержит мощный фантастический сюжет. Во всяком случае, так считают разработчики. Действительную же ценность сценарной концепции мы сможем постичь не ранее, чем полная версия игры станет доступна для опробования методом проигрывания.

Первейшая особенность Dark Earth:



игра разворачивается в формате реального времени. В обычном квесте какое-либо событие происходит тогда и только тогда, когда вы появляетесь на месте действия, выполнив надлежащие мероприятия по "сказать то-то" и "соединить так-то".

В Dark Earth этот принцип нарушен. Все события, которые должны произойти, происходят в заранее установленный момент времени, вне зависимости от вашего местонахождения и в строгом соответствии с внутренними часами игры.

Таким образом, Dark Earth можно проходить очень по-разному. Как пояснил Джош Дэвидсон (Josh Davidson), директор по маркетингу Kalisto Entertainment, в целом сюжет линейный. Существует 5-6 "узловых точек", в ко-



торых надо обязательно побывать, чтобы завершить игру, однако пройти из одного пункта в другой можно 30-40 различными способами.

В принципе, подобный же принцип был воплощен в относительно неплохом квесте The Last Express (1997, Broderbund), — однако трудно сравнить детектив на тему убийства в поезде с фантастическим боевиком постъапкалипсического профиля. Так что в данном случае Dark Earth может претендовать на оригинальность.

Вообще же, происходящие независимо от игрока события — это достаточно любопытная деталь игровой архитек-

туры. Допустим, вы не уложились в отпущенный временной отрезок, уже находясь на финишной прямой, и за пять минут до того, как игра была бы пройдена, город оказался заполнен силами Тьмы. Как следствие, надо стартовать с самого начала. Как вам кажется подобная перспектива?..



Их будет девяносто восемь

Квестовые задачи — лишь одна сторона монеты, причем отнюдь не та, на которой проставлена ее стоимость. Первоостатейное внимание в Dark Earth уделено элементам файтинга/action (иначе не стали бы мы с самого начала заговаривать о Time Command и Perfect Weapon). Главному герою придется вести битвы с многочисленными "ополгоненными" противниками. И будет их во много раз больше, чем могло бы оказаться в худшем кошмаре Bioforge'a.

Они нападают по три-четыре за раз, как максимум. Они характеризуются повышенной гибкостью и завидной свободой перемещений. Они отлично смоделиро-

ваны и даже на значительном отдалении не превращаются в каплеобразные груды пикселей.

Всего будет девяносто восемь персонажей, но драться со всеми явной необходимости нет: соображать надо, когда кулаками махать, а когда просто поговорить. Ведь квест все-таки, в конце концов!

Впрочем, "для" поддержания разговора" разработчики сулят вам 40 типов оружия, преимущественно ближнего боя.

Собственно, по смешению жанров Dark Earth можно сопоста-

вить с целым рядом игр: Alone in the Dark, Ecstatica 1/2, Crow: City of Angels и многими другими, не считая уже названных. Вопрос скорее представляет то, в каких пропорциях смешаны эти жанры. Если файтинг будет превалировать по всем параметрам — то вряд ли Dark Earth окажется чем-то по-настоящему увлекательным. Но вот если наоборот..!

Самостоятельная камера

Как и всякий 3D файтинг, в какие бы приключенческие дебри он ни был помещен, Dark Earth поднимает проблему движения камеры. В данном случае обозревать окрестности можно будет с разных точек зрения: спереди, сзади, сверху и т.д.

Характерная в этом случае трудность заключается в том, что если камера движется самостоятельно, выбирая "лучшие" (по мнению программиста) точки обзора, то это может создавать проблемы при ведении боя. Когда внезапно меняется угол зрения, рискуешь полностью потерять ориентацию и проиграть поединок. Такого рода проблемы особенно характерны для Ecstatica 2, Crow: City of Angels и Perfect Weapon. Будем надеяться, что разработчикам Dark Earth удастся избежать подобной ошибки.

В целом же игровая среда выглядит очень красиво и стильно. Нас ожидает 250 заранее отрендеренных фонов, скрупулезная прорисовка деталей. Обещаны реалистичные тени и источники света.

Звуковое сопровождение — тоже на уровне. Пять часов диалогов, записанных профессиональными актерами. Зависящие от места действия звуковые эффекты — например, шаги в церкви вызовут эхо, а хождение по металлическим листам — характерное "кляцанье".

Ожидаемые системные требования уместятся в пределах Pentium 75 и 8 Mb RAM. Появиться Dark Earth должна в конце сентября — начале октября этого года, не раньше.

Роман Кутузов
Иван Самойлов



WarWind 2: Human Onslaught

Жанр:	Real-time стратегия
Издатель:	Mindscape
Разработчик:	SSI
Срок выхода:	Конец 1997 года
ОС:	Windows 95

Жили-были на далекой планете Yavaap четыре расы: Tha'roon, Eaggga, Obblinox и Shama'Li. В течение тысячелетия над планетой господствовали Tha'roon, растениеподобные Eaggga были у них в рабстве, а Obblinox исполняли роль исполнительной и нерассуждающей военной силы; только Shama'Li держались особняком, сохраняя независимость, насколько это было возможно, ни во что не вмешиваясь. Но в конце концов потеряли терпение Eaggga, и начался бунт, кровавый и беспощадный. И перерос тот бунт, как вы помните, в самую настоящую народную войну времен первого WarWind. В кровопролитную бойню были втянуты и Shama'Li.

А потом — потом случилось, как в известном анекдоте, когда "пришел лесник и всех разогнал". Иначе говоря, до планеты добрались люди. Коренные обитатели очень быстро осознали, какую огромную угрозу представляет для них раса новоприбывших, и пришли к разумному выводу, что поодиночке им не выстоять. И тогда Tha'roon объединились с Obblinox, а Eaggga — с Shama'Li.

В результате, как и в первой части, вы можете выбрать одну из четырех кампаний.

Вы спросите, а кто же четвертый?

Дело в том, что в стане людей тоже произошел раскол. Часть более миролюбиво настроенных людей отделилась от своих более агрессивных собратьев. Вот и получилось, что в войне принимают участие четыре стороны (но это вовсе не означает, что каждая из сторон воюет с остальными тремя. Просто у них разные кампании, и они по-разному добиваются цели). В демо-версии вы можете сыграть только за людей, которых и предстоит привести к победе.

Три щелчка в пылу сраженья

Победить сложно не только и не столько из-за ума и упорства противника, сколько из-за запутанности самой игры. Не игравшим в первую часть WarWind, система управления может показаться чересчур уж изощренной. Например, многие действия юнита становятся доступны только после того, как на нем дважды щелкнешь мышью. Но щелкать три раза по юниту (один раз — чтобы выделить, второй — чтобы появились доступные команды, третий — чтобы выбрать нужную) — занятие рутинное, особенно в разгар боя.

К счастью, юниты понимают наиболее важные команды "по умолчанию". Например, если вы выберете

солдата и щелкните курсором на противнике, то ваш войка пойдет туда, где враг. И не затем, чтобы рубить лес, и именно с целью демонстрации на его шкуре своих воинских искусств.

Инопланетное материаловедение

Между прочим, о рубке леса. В WarWind 2 представлено три вида ресурсов. Прежде всего это очень ценный эквивалент денег, который добывается в лесах. За каждое нововведение, будь то здание или танк, вы платите именно им.

Второй тип — продовольствие. Его добывать не требуется — достаточно построить эдакую "мясохладобойню", и еды хватит надолго.

Последний из ресурсов — Бутаниум. Добывается он в шахтах и служит горючим для всех военных машин.

Но даже при наличии неизмеримых резервуаров Бутаниума никакая автотехника не стронется с места при отсутствии водителя. Хотя бы один солдат (все равно, какой!) должен восседать в кабине. Некоторым образом подобный подход напоминает Z. А если принять во внимание, что вражеские технические средства также можно захватывать (при условии, что они без водителя), то сходство с Z по данному поводу становится абсолютным.

Человеческий фактор

Как известно, кадры решают все. Причем не только на Земле, но и на далекой от нас планете Yavaap. Здесь в WarWind 2 применен абсолютно иной подход, нежели в Warcraft или C&C. Воины в игре не появляются "из ниоткуда".

Вначале вам дается определенное количество солдат. Далее же вовсе недостаточно построить барак и штамповать, скажем, пучников одного



■ Первый уровень — первые столкновения



■ Начинается строительство базы



■ Вот он, вражеский генерал, он же Clan Leader, если мерить понятиями первого WarWind! Появился на месте разрушенной постройки. Что ж, миссия близка к завершению...



■ В чистом поле стоят два бесхозных вражеских самолета! Полетаем?



■ Танки и вертолеты против магии: никак, судьбоносная встреча Warcraft и C&C! И сразу же возникает извечный вопрос: так кто сильнее, орки или танки?

за другим. Нет, сначала вы вербуете рекрутов из мирных жителей, затем принимаетесь за обучение и тренировку новобранцев. И общая задача сводится к превращению призывников в профессиональных убийц! Кстати, тренировать нужно вовсе не всех. Некоторых потребуется превратить в простых рабочих, чтоб ресурсы добывали да здания строили.

Может случится так, что вы настолько привяжетесь к каким-то из ваших солдат, прошедших нелегкий путь до самой вершины мастерства, что захотите взять их с собой в следующие миссии. Нет проблем! Эта возможность была предусмотрена еще в первой части игры, есть она и во второй. По окончании каждого задания вам предлагается выбрать тех воинов, которые вновь разделят тяготы военной жизни вместе с вами в следующей миссии.

Однако не стоит забывать, что не солдатами едиными жива армия. В каждой миссии вашим войскам дается предводитель, которого можно охарактеризовать, не вдаваясь в подробности, как "продвинутого солдата с улучшенными или уникальными боевыми характеристиками". Это — аналог лидера клана из первой части игры. Его смерть приравнивается к провалу всей миссии.

Не забыли создатели и про представителей местной фауны. Некоторые зверюшки запросто могут нанести урон войскам, коли их потревожить. Но самое необычное состоит в другом. Разработчики обещают, что в полной версии игры некоторых животных можно будет даже приручить! Возможно, SSI вдохновились симулятором искусственной жизни Creatures и собираются создать нечто подобное? Что ж, в таком случае их ждет жестокое разочарование: AI в WarWind 2 даже и не приближается к интеллекту норнов, а ведь именно его уровень является в данном случае определяющим! :-)

Непобедимый DirectX

Графика в игре улучшилась значительно — сообразно возрасту сис-

темных требований, которые и ранее — то были крайне завышенными. Если судить по демо-версии, то программисты SSI так и не освоили DirectX (а ведь именно его глючная реализация была причиной торможения первого WarWind чуть ли не на любом компьютере!). Короче говоря, демо-версия на P133 тормозила настолько, что играть было практически невозможно!

В целом же, несмотря на появление красивых вертолетов и танков (причем в соседстве с warcraft'оподобными магическими системами боя) и произошедшее обогащение используемой цветовой палитры, как было все мрачным и холодным, так и осталось.

Музыка же и звук крайне напоминают warcraft'овские. Все те же героические марши, тот же лексикон персонажей...

Обманутые

Помните, как мы ждали первый WarWind? Все верили, что он станет настоящим Warcraft-киллером, который поднимет подобные игры на новый качественный уровень. Случилось это? Разве что в розовых грезах разработчиков.

По этому поводу вспоминается, как вскоре после появления первого WarWind на FIDO проскользнул вопрос, содержание которого было примерно следующим: "Мне друзья сказали, что WarWind — это круче Warcraft. Действительно так?"

Ответов было несколько. Самый запоминающийся ответ был убийственно лаконичен: "Тебя обманули."

Сейчас уже никто не верит в то, что продолжение что-то изменит. И, пожалуй, мы присоединимся к общему неверию. Скорее всего, это будет очередной клон, и ничего большего. Косвенно это подтверждают и те сроки, которые отделяют две части. Хорошие игры, как мы знаем, делаются годами!

Так что, как говорится, веря в лучшее — рассчитывая на худшее.

Павел Коротов

Virtua Fighter 2

на основе
демо-версии

что это — вторая часть Virtua Fighter. Выглядеть "это" будет уж во всяком случае не лучше первой.

Новости получше

Единственная утешительная новость — разработчики планируют выпуск патча для поддержки 3D акселераторов. Хотя у нас акселераторы распространены пока что не более широко, чем Pentium II, но все же первые куда как более доступны по цене. И, к тому же, игра собирается поддерживать MMX.

Жанр:.....3D файтинг
Издатель:.....SegaSoft
Разработчик:.....SegaSoft
Срок выхода:.....Осень 1997 года
ОС:.....Windows 95

Какой же русский не любит трехмерные драки? К сожалению, до последнего времени все русские и нерусские игроки были лишены возможности поиграть в одну из наиболее известных трехмерных драк на приставках — Virtua Fighter 2. Такая ситуация связана с ограниченностью графических возможностей персональных компьютеров по сравнению с видеоприставками.

Еще совсем недавно 3D файтинги на PC можно было пересчитать по пальцам. Да и то — половина из них была пришедшей с приставок, и "там" они уже считались вчерашним днем. Если же файтинговые трехмерки зарождались в среде PC, то обычно страдали либо низкокачественной графикой, либо нулевой играбельностью.

И вот — нам снова предстоит доншивать обноски. Virtua Fighter 2, совершенно потрясающий на Sega Saturn, возник на компьютерном небосклоне, и никто не может сказать, что будет он представлять после переноса на PC.



Только что проскочили совершенно неиграбельные, но красивые Time Warriors и Iron&Blood, а также достаточно качественный, но несколько то незрелый War Gods. Как на сей раз?

Бойцы и телодвижения

Уже появилась демо-версия, в которой представлены два персонажа. Как и следовало ожидать, проработанность движений — высочайшая. Реализм происходящих поединков захватывает дух. Класс!!! Правда, искусственный интеллект — пока что в полном осадке, противник уделяется одним приемом, повторяемым с должной периодичностью; но, возможно, подобный казус будет существовать лишь в демо... Да, и бой как-то больно быстро протекает, — не успел войти во вкус, а уж либо ты, либо твой враг в нокауте...

Нет, а так — все здорово!!! В первом Virtua Fighter было восемь противников, а сейчас — десять! И 500 новых телодвижений прибавилось... по утверждениям разработчиков...

Впрочем, что мы все про поединок! Обратимся лучше к графике — вот там действительно все стало по-новому!

Новости о графике

Pentium 166 с 32 мегабайтами оперативной памяти уже купили? Если ваш компьютер наделен именно такой (или подобной) конфигурацией, то при установках по умолчанию Virtua Fighter пойдет у вас так же быстро, как и на Sega Saturn при том же (даже, наверное, чуть лучше) качестве графики.

Но стоит включить 16-ти битный цвет, реалистичные тени и улучшенные модели бойцов, как частота кадров заметно снижается. Правда, ничего страшного, — играть еще можно!

Но дело в том, что компьютеры такой конфигурации еще не стали обычным делом для рядового пользователя. А, скажем, на Pentium 90 с 16 мегабайтами памяти (злая архаичность, право!) игра "притормаживает" даже с опциями "по умолчанию". Если же установить параметры игры так, чтобы она шла нормально... Мало что напомнит вам о том,



Уже в демо-версию встроена возможность многопользовательской игры. Причем двое могут играть как за одним компьютером, так и через Интернет / по сети.

Закономерные опасения

Совсем недавно обладатели персональных компьютеров были практически лишены возможности поиграть в качественный трехмерный файтинг, и всякий новый воспринимался на "ура". Но не слишком-то очевидный успех в России последних новинок жанра вполне очевидно свидетельствует в пользу того, что те "дефицитные" времена миновали. Либо новый 3D файтинг является совершенным и по графике, и по играбельности, либо он никому и ни с какой стороны не нужен.

Данная демо-версия — не показатель. Измениться еще может многое. Но если изменений не произойдет, то мы бы не рекомендовали вам возлагать надежды на Virtua Fighter II от SegaSoft.

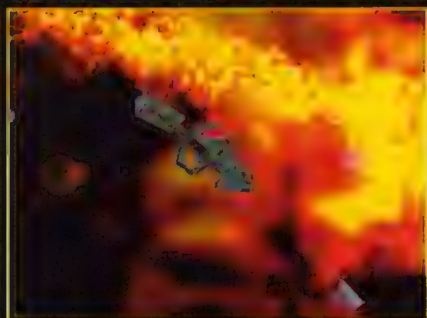
Павел Коротов, Иван Самойлов

TERMINUS

Into the Fire

Жанр:Космический симулятор
Издатель:GT Interactive
Разработчик: ..Scavenger
Срок выхода: ..Весна 1998 года
ОС:Windows 95

Похоже, грядущий год отодвинет чистые игровые жанры в прошлое. Большинство анонсируемых игр содержит элементы нескольких жанров, причем каждая составляющая является равноправной и полноценной. Более того,



развитая (не у нас) сеть сервисов on-line позволяет разработчикам включать в игру сразу нескольких главных действующих лиц. Все вышесказанное правомерно отнести и к игре Terminus: Into the Fire. Это многопользовательский футуристический мир, большая часть времени в котором проходит в космических сражениях и где неизвестным покамест образом должны реали-

зоваться элементы RPG.

Профсоюз грабителей

На дворе 2197 год. Человечество успешно освоило Солнечную систему. Но большинство колоний выходит из-под управления Земли и отказывается подчиняться метрополии. Тут и там возгораются побоища за ресурсы. Наступила эпоха анархии, приведшей к затянувшимся гражданским войнам. В этих войнах самым опасным оружием становятся Наемники — люди, лишенные идеалов и высокой морали. Их единственное устремление — деньги. Как нетрудно догадаться, играющие выступают в роли таких свободных искателей приключений и наживы.

Гильдия Наемников официально была образована пятнадцатью годами ранее. Правила и принципы были крайне простыми. Основной целью Наемников было остаться в живых в течение исполнения контракта. Контрактом могло быть похищение или ограбление кораблей, точечные удары по "белому дому" какого-либо правительства. Или же простое убийство. Гильдия собирала заказы, обеспечивая своих членов работой и снаряжением. Постепенно в ее руках концентрировалось и политическое влияние. Почти ничто не омрачало картину бандитского благополучия. Только изредка Наемники обменивались историями и слухами, некоторые из которых были слишком пугающими, чтобы в них верить. Настоящее исследование загадок космоса только начиналось...

Паутина сюжета

Terminus позволит игрокам выступать на стороне Гильдии и совместно выполнять заказы — грабить или уничтожать корабли. Или же они смогут играть по принципу "каждый сам за себя" — ведь победитель получает все, не так ли? Сюжетное дерево построено нелинейно и подразумевает широкое разветвление в зависимости от действий игроков и результатов миссий. Причем — вместе с сюжетом меняться будет и весь комплекс игрового окружения, причем — в реальном времени. И, на закуску, игрокам предстоит познать, что же стоит за

границами освоенного космоса, за границами познания. По замыслу разработчиков, за границами познания стоит огонь (или нечто джоже огнеспособное). И, свято блюдя формулировку названия игры, в огонь — то вам и предстоит отправиться...

Перед выходом

Разработчики сообщают о реалистичной физике поведения космических объектов, массе технических средств обнаружения и маскировки, широком арсенале вооружения. Что до системных требований и технологии игрового движка — пока неясно, но скрины оставляют самое приятное впечатление. Ясно, что будут использованы трехмерные затекстуренные модели, сообщается и о новой системе цветового освещения (обратите внимание на взрывы!). Вполне возможен также и режим single player, аналогично X-Wing vs. Tie Fighter.

Александр Ланда



TRESPASSER: JURASSIC PARK

THE DIGITAL SEQUEL

Жанр:Приключенческий
3D action
Издатель:Microsoft
Разработчик: ..Dreamworks
Interactive
Выход:Первый квартал
1998 года
ОС:Windows 95

Еще одна игра по мотивам спилберговского "Парка Юрского периода"? Еще одна трехмерка-пострелялка? Еще один Quake — а более вероятно, что динозавровый Turok, который сейчас со значительным опозданием перебирается с Nintendo 64 на PC? Ну — вы уже догадались по провокационному характеру вопросов, что ответ на них скорее всего окажется отрицательным.

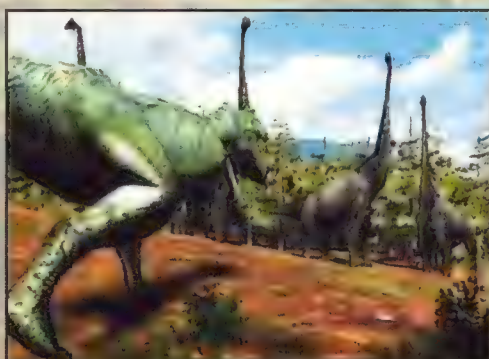
И — да, вы отчасти правы в своих догадках.

Остров реалистичных динозавров

Trespasser действительно разрабатывается как продолжение фильма (именно продолжение, а не пересказ сюжета) "Jurassic Park: The Lost Worlds" и действительно относится к жанру 3D action. На этом заканчивается выше-названное "отчасти".

Игра начинается с того, что вы, чудом оставшийся в живых пилот разбившегося самолета, оказываетесь на затерянном острове, населенном динозаврами, которые каким-то чудом (поменьше бы таких чудес...) перенеслись в наши дни. Кто бы мог подумать! — но вашим первейшим стремлением оказывается желание как можно быстрее этот остров покинуть. Должно быть, палеонтологическое исследование на живой натуре вас совершенно не привлекает.

Легко сказать — покинуть! Не вплавь же... Способ существует, и его обнаружение ознаменует собою конец игры. Однако прежде вам придется научиться выживать в мире гигантских хищников и, что немаловажно, добывать себе пропитание, стараясь не превратиться в пропитание самому. Немного напоминает Deus (от Silmarils) — там действо-



вала похожая система, только целью было не смотаться с негостеприимных земель, а уничтожить ту или иную конкретно обозначенную персону.

Ко всему прочему, разработчики Trespasser страдают таким положительным качеством, как "мания реалистичности", и в этом опять же сказывается сходство игры с Deus. Суть этой "мании" состоит в том, что происходящие события оказывают на вас конкретное влияние. Например, будучи раненным, вы начнете хромать, а то и вовсе, извините, придется спастись от тиранозавра рысцой на карачках.

Еще один аспект реалистичности проявляется в самом характере ведения сражений. Как вы, наверное, уже поняли, побиться через полчища динозавров ничуть не легче, чем пешочком пройти сквозь толпу кибердемонов в DOOM. Ворваться на поляну и в мгновение ока перерезать стадо двадцатитонных клыкасто-панцирных махин методом удара в грудь тупым ножиком — такой номер здесь не пройдет. Это просто невозможно — ни теоретически, ни практически.

Далее. Главный герой может таскать с собой лимитированное количество вещей и оружия. "Персонаж — это реальная физическая модель... ты можешь нести ограниченное число объектов (т.е. не сможешь за раз унести ракетную установку, обрез, гвоздомет, супер-гвоздомет, гранатомет, молниемет, небольшое ядерное устройство и кухонную раковину). Тебе придется решить, исходя из тактических соображений, какие предметы оставить при себе и когда их оставлять при себе". /Брейди Белл (Brady Bell), помощник продюсера и разработчик звуковых эффектов Trespasser/.

Брейди Белл перечисляет оружие из Quake и затем вроде как не к месту называет кухонную раковину. Как вы считаете, какое из средств вооружения может оказаться в Trespasser: quake'овский гвоздомет или раковина? Совершенно верно — раковина. Потому как оружием здесь может служить практически все что угодно, от традиционной



двустволки до гораздо менее традиционных лома или табуретки. Хотя, если вы решите воспользоваться cheat-кодами (таковые будут), то вы вряд ли получите доступ к оригинальным типам оружия: в ваше распоряжение поступит "джентльменский набор" из двустволки, пистолета и чего-нибудь еще, им подобного. Но табуретку в таком случае придется разыскивать самостоятельно. Раковину тоже.

И последним штрихом к "реалистичности" стоит указать тот факт, что, во-первых, усложнится управление (только бы не в сторону Deus!!!), а во-вторых, будет большая свобода обзора — к примеру, возможно будет взглянуть себе под ноги.

Вопрос-ответ

— Реалистичность?! Послушайте, все сказанное — это здорово, но откуда ей взяться, если, как минимум, Trespasser будет состоять из уровней? Экраны статистики по выполнению миссии — очень реалистично, конечно!

— Какие такие уровни? Никаких уровней! Вся игра представляет собой

единое непрерывное действие с единой конечной целью, которая уже названа (т.е. покинуть остров). Вы можете в любой момент направиться в любую точку острова.

— А графика?

— Сопровождающие эту статью скрины — из самой игры, не из вступительного ролика. По уровню графики Trespasser превосходит все, что сейчас существует на рынке, и практически все, что запланировано на будущее в жанре 3D action.

— Значит, непомерные системные требования...

— Как бы не так! Pentium 100–120, 16 Mb RAM, и о необходимости 3D ускорителей пока что речи не велось. Правда, неизвестно, является ли данная конфигурация минимальной или оптимальной.

— А редактор уровней прилагаться будет?

— Откуда ему взяться, если уровень всего один, притом не самых скромных размеров?..

— Стоп... А как же тогда multiplayer? Это ж — от голода умрешь быстрее, чем

противника отыщешь!

— А multiplayer и не предполагается. Разработчики попросту не успевают его сделать и, как нам кажется, вполне справедливо полагают, что при графическом движении такого уровня игру ждет шквалый успех и без поддержки многопользовательской игры. Если multiplayer и появится, то во второй части. С небольшим условием, что таковая вообще будет (Dreamworks еще и первую, в общем-то, хорошо если к началу 1998 года докончат...).

— Пусть так. Но, может быть, там хотя бы будет возможность выбирать персонажа, как частичная компенсация за отсутствие multiplayer?

— Да, Trespasser следует современным тенденциям. Помимо пилота, роль героев также смогут на себя взять охотник, ученый, рэптор, тиранозавр и некий персонаж с нерасшифрованным нами именем сотру (разве что это уменьшительно-ласкательное от "computer"...). Вот только непонятно, как будут согласовываться с сюжетной линией всякие там "т-рекс" и "рэпторы". Или им что, тоже предстоит терпеть авиакатастрофу?..

Есть ли будущее у затерянного мира?

На сегодняшний день Trespasser: The Lost World, разрабатываемый на Dreamworks Interactive, может считаться одним из наиболее многообещающих и революционных игр жанра 3D action. Полурелевые недоделки плана Deus не достигли кассового успеха, и поэтому идея Trespasser выглядит оригинальной, а полностью трехмерная ошеломляющая графика останется ошеломляющей и в 1998 году.

Есть ли будущее у пришедшего из безвозвратного прошлого затерянного мира? Да есть — куда ж ему деваться, еще как есть!..

Павел Коротов





Жанр: Автосимуляторный 3D action

Издатель: Accolade

Разработчик: Beyond Games

Четвертый квартал 1997 года

Windows 95

Игровая история знает немало примеров скрещивания жанров. "Мичуринскими" тропами идут и те, кто пытается объединить 3D action с автомобильным симулятором. До сих пор явных успехов на этой ниве замечено не было. Прошлогодний Necrodome — яркий тому пример; три известные и уважаемые компании создали абсолютно неиграбельный гибрид. А о таком отстое, как DeathDrome, и напоминать — то не хочется...

Но верно говорят в народе — свято место пусто не бывает. Отсутствие признанного лидера в данной области сподвигло Accolade на проект под названием Redline. Некоторое время назад Accolade довольно успешно занимался симуляторами автогонок. Потом попробовали свои силы на ниве 3D action, сварганив Eradicator, который вряд ли стоит считать особо выдающимся образчиком данного жанра.

Теперь, должно быть, Accolade решили приплюсовать одно к другому. Ставка делается именно на скрещивание жанров, ибо Redline балансирует между action и симулятором. Играющий выполняет боевые миссии за рулем автомобиля или в пешем виде: "на своих двоих". Причем в последнем случае нас

ждет не короткая пробежка с целью отыскания новой "кабины на колесах с баранкой", а полноценный 3D action.

Постапокалиптическая братва

Ближайшее будущее человечества — ядерная катастрофа (кто бы сомневался, господи!). Богатые и везучие обитают в новых городах под защитой куполов. Жизнь вне куполов превращается в битву за выживание. Люди объединяются в банды, сражающиеся между

собой за ресурсы и между делом нападающие на города. Все участники той банды, о которой идет речь в Redline, беспрекословно подчиняются главарю, по совместительству являющемуся главнокомандующим военными операциями шайки.

Вы начинаете игру как честолобивый бандит, не только стремящийся выжить, но и подумывающий о внутриклановой карьере. "Стратегическая" ситуация такова, что ваша банда находится в состоянии конфликта со всеми другими. На огромных равнинах, не затронутых ядерной катастрофой, развора-





чиваются межклановые войны. Десятки людей и автомашин, увешанных различными средствами уничтожения, ежедневно схлестываются в смертельных поединках. Грохот выстрелов и скрежет металла не оставляет места для слабости и неумения. В футуристическом мире анархии и насилия побеждают настоящие воины — те, у кого отточенная тактика и крутое оружие.

Так что придется вам научиться пользоваться не только оружием, но и врожденными инстинктами, уметь чувствовать слабости врага и вырабатывать собственную стратегию... Кстати об оружии. Самое главное оружие в игре — автомобиль (всего их десять видов). Это не только средство передвижения, но также и средство нападения и умерщвления. Машину можно оборудовать самым разнообразным бортовым вооружением. Были б деньги.

Берегись автомобиля!

Для зарабатывания денег ваш персонаж вынужден выполнять самые разнообразные приказы главаря банды. Порой работенка бывает грязной (вы понимаете, о чем я, но после ядерной войны — кому какая разница!). Задания выполняются не только на автомобилях. Будут и пешие миссии, например, «тайно проникнуть в расположение банды врага и выкрасть то-то и то-то». В этом случае к вашим услугам широкий выбор атрибутов прикладного (ударение на второй слог) искусства: от пулевого до огнемётного.

Предметами, интересующими ваше руководство, могут быть как автомобили, так и люди. В случае удачного выполнения задания вас ожидает денежное вознаграждение и даже повышение в звании. Это означает доступ к новым видам вооружения и возможность командовать подчиненными. Пока трудно предположить, какими окажутся автомобильные миссии в Redline — «уничтожить всех», в духе Interstate'76, или предельно конкретизированные, напоминающие Necrodome. Точно известно, что в мире «светлого будущего» Redline особой забавой считается браконьерская охота со специальных автомобилей. На пеших людей. Иногда среди этих пешеходов можете оказаться и вы. Что называется, добро пожаловать в стрелковом Carmageddon — понимаете, в роли кого...

Daedalus — без 3D ускорителей никуда

По хорошей традиции разработчиков, собственный игровой движок — самый лучший. Специально для Redline был разработан движок Daedalus, который Accolade заявляет как самый многообещающий и перспективный. Помимо графической и математической частей, он включает в себя отдельный модуль, ответственный за моделирование физики поведения автомобилей. Новый движок потребует наличия аппаратного ускорителя 3D графики. Daedalus, кстати, максимально приспособлен для многопользовательской игры — он поддерживает дуплексную телефонию в случае модемной связи и chat для игры по сети или через Интернет (допускается до 16 человек).

Что ж, судя по скринам, Accolade делает серьезную заявку на звание лидера. Хотя в борьбу включился Activision с новым проектом Interstate'77, трудно предполагать, кто окажется впереди. В конечном итоге все решает играбельность, а делать вывод из заявления разработчиков и издателей — преждевременно.

Александр Ланда



Летопись времен: Всеслав Чародей

Жанр:.....Приключенческая real-time стратегия
Издатель:.....1C
Разработчик:.....Snowball Interactive
Срок выхода:.....Октябрь 1997 года
ОС:.....Windows 95

"Летопись времен" — тщательно продуманная фэнтезевая среда, наделенная собственной историей (которая освещена в "Навигаторе" №5). В ее рамках на "1C" планируется издание сразу нескольких игр, которые будут объединены не только некими общеисторическими подробностями, но подчас и общими персонажами и событиями. Ближе к началу девяносто восьмого года должен появиться ролевой "Князь: Амулет Дракона", создаваемый непосредственно на "1C". Но еще раньше, в середине нынешней осени (предположительно — в октябре) ожидается выход весьма оригинальной по своей концепции real-time стратегии "Всеслав Чародей: Клан Драгомира", разработчиком которой является студия Snowball Interactive. Данная статья написана по итогам состоявшегося визита на студию.

На смерть магии

Вечность — понятие относительное. Точно вода, просачивающаяся сквозь песчаные толщи пустыни, из мира уходила магия, и одновременно с тем менялась сама сущность реальности. И пробил час, когда, не выдержав новых условий бытия, мир покинули предвечные драконы, чье владычество казалось неизблемым. Ушли, оставив бразды "божественной" власти в руках взращенных ими титанов.

Титаны были бессмертны и казались для простых смертных всесильными. Но и их сила быстро убывала, так как была ничем без магической подпитки. Стремясь спасти свой народ, один из титанов, кузнец Крозз, сумел заключить частицы магии в так называемых "поющих вещах". Вскоре у каждого тита-

на было по несколько подобных предметов. Однако у "поющих вещей" оказалась одна побочная черта: они обладали душой и подобием разума, будучи способными влиять на поступки своего владельца (в сущности, это и звалось "пением"). Для титанов "пение" было неопасно — их могущество было в достаточной мере велико, чтобы смочь воспротивиться силе вещей. Но смертные, получив в свое распоряжение "поющую вещь", могли преобразоваться в марионеточного слугу, превращаясь из хозяина предмета в его собственность. Впрочем, титаны хранили "поющие вещи" как зеницу ока и никого к ним не допускали.

Другим деянием титанов, которое сейчас интересно для нас с вами, было создание героев, которые являли собою нечто типа среднего арифметического между титанами и обычными смертными. Подверженные как гибели от руки врага, так и гибели от старости, они после смерти возрождались в новом теле, но с прежними памятью и личностными характеристиками.

Но настал черед титанам повторить судьбу драконов. Они ушли — и вместе с ними пропало большинство "поющих вещей". Большинство — но немало и осталось. И охрана средоточий исчезающей магии от обычного людя легла на плечи героев. Однако более одного-двух объектов силы герой держать при себе тоже был не в состоянии — и тогда "поющие вещи" были складированы в самых укромных уголках земель, и по герою было поставлено сторожить их.

Здесь стоит сказать, что герои уже не были поголовно "добрыми", как поначалу. Они зажили в мире людей — и, подобно вкушившей от древа познания Еве, узнавали, что есть Зло, что есть эмоции и что есть себялюбивое "Я". Постепенно целостность их рядов оказалась нарушена. И "поющие вещи" стали проникать в мир.

Рассказав все это, мы наконец-то можем обратиться ко Всеславу, прозванному в народе Чародеем за свое умение в любых ситуациях выходить "сухим" из вод самых жестоких битв. Со времен исхода титанов Всеслав проживает (точнее, умирает и затем, возродившись, вновь возвращается) в граде



Дедославле, служа советником и правой рукой для правителей рода Всеволодов. Впрочем, не они являются его главной заботой. Всеслав — страж Турим Ваала, Огненного Клинка клана титанов Северного Острова. Клинок находится в недоступном месте в пещере, заваленной гигантским валуном; но даже и сам доступ к валуну перекрыт потоком лавы. Как и всякий сейф, пещера имеет свой ключ. Таковым служит Гор Ваал, Кольцо Лавы.

Умирая в очередной раз, Всеслав оставляет кольцо тогдашнему правителю. Но, вернувшись по истечении некоторого времени в новом телесном обличье и доказав, что он есть он, Всеслав с ужасом узнает, что правитель убит на охоте пришлым отрядом викингов, а кольцо похищено. Сын правителя, Всеволод (как вы понимаете, это — потомственное имя), преследует викингов вплоть до Скандинавии, но безуспешно.

Если Турим Ваал попадет в недобрые руки — быть беде. Возможно, большой беде. Задача Всеслава — во что бы то ни стало вернуть кольцо.

Герой-Хранитель предполагает, что отряд викингов был подослан одним из вставших на путь Зла героев; он отправляется в долину Дедославля, рассчитывая встретить недруга у укрывающей Огненный Клинок пещеры. Однако ж — не все так просто.

В опоясывающем долину лесу расположились отряды бродников, изматывающих деревни постоянными набегами — раз. Вторгшиеся викинги каленым железом выжгли несколько деревень — два. Со стороны равнины приближается внушительная по численности орда половцев — три (а ведь давненько их не было). Дедославль может пасть в любой удобный нынешним божествам день — и вся надежда на того, кого прозвали Чародеем...

Русь. Двенадцатый век. Вы — Всеслав Чародей. Отправляясь с приданным вам Всеволодом, войском в долину Дедославля, "долину Спящего Леса", вы должны разгромить обложившие город со всех сторон вражьи толпища, проложить себе путь к пещере Огненного Клинка, Турим Ваала, и повергнуть "злого" героя Драгомира, вставшего лагерем неподалеку от пещеры.

Выбор маршрута

Если проводить жанровое сравнение, то ближе всего к "Всеславу Чародею" находится Warhammer, положенный на приключенческую основу, с центрированным персонажем, схематичной хозяйственной структурой и возникающими по ходу развития сюжета квестами. Как, вы попытались вообразить себе нечто в подобном духе и ничего не смогли понять? Не расстраивайтесь — сначала мы поняли не больше вашего.

Начнем с того, что состоящая из миссий кампания отсутствует во "Всеславе" как таковая. Как и следует из предыстории, в игре вы представлены вполне конкретным персонажем, то бишь Всеславом. Вместе с не столь уж и многочисленным отрядом вы путешествуете по игровой карте. Осью, на которую накручиваются все прочие аспекты игры, становится вполне стандартный квестовый сюжет. Остановимся на нем — и потом уже начнем освещать все прочее.

Один стреляный воробей десяток нестреляных уколошит

Предположим, игра начинается, и вы отправляетесь в некий определенный район на карте (куда именно — в данном случае неважно). Допустим, вы оказываетесь в деревне.

Для тех, кто не знает, что такое деревня, поясняем: это когда посередине поля-леса торчат несколько бревенчатых домов, между которыми единой нестройной толпой снуют свиньи, коровы, крестьяне, крестьянки и прочая живность. Помимо того, в деревне есть староста, который как бы над всей этой живностью заправляет. Староста подчиняется князю Всеволоду — но совершенно даже не факт, что он захочет с вами сотрудничать. Как следствие, некоторых старост необходимо задабривать

(подчинение старост силой в игре не предусмотрено).

Зачем задабривать? Ну как... Во-первых, отряд Всеслава в боях оскудевает — что ни схватка, так, глядишь, одного-двух дружинников потерял, а то и целый десяток poleg. А староста может под рекрутирование кое-каких мужичков своих предложить.

Во-вторых... Дружинников вооружать надо? Кольчужки покруче там справлять, мечи новые (а ведь меч на Руси в те времена — редкость необычайная, по наследству передается), луки тугие настропалить (опять же — мастера нужны). Где, как ни в деревне, подобным добром затариваться?

Правда, тут уж некоторый хитрый моментец возникает. Кольчужка — вещь знатная, спору нет, да без железа никак ее не сварганишь. Следствие: надо строить кузницу. Староста согласен — но где взять руду? Следствие номер два: надо двигать в другую деревню, около которой месторождение руды присутствует (староста обмолвился, где сия деревня территориально находится), там с местным старостой договариваться и шахту закладывать.

Шахта, или рудник, или как хотите назовите, — она, ясно дело, за раз не построятся. Платить за ее постройку не надо ничем, кроме как игровым временем, которое плавно так, знаете ли, течет себе... в реальном масштабе. Real-time стратегия, как ни крути. Так что Всеслав еще успеет кучу дел попеределывать и не одну вражью бошку снести, пока в одной деревне шахта появится, а в другой — кузница.

Зато руда доставляется мгновенно, как по волшебству. А вот мечи и кольчужки уже "не по волшебству" кропаются — снова таки игровое время жрут. Но чего появится — распределим по дружинникам, и станут наши ребятки попристойнее в сече кровавой держаться. Не посрамят родной Руси перед пришлым полоцко-викинговым отребьем...

Не посрамят — да с условием, что дружиннички наши, конечно, сами по себе ничего будут. Ведь у каждого — не только свое оружие, но и свой набор характеристик. Меткость там, скажем, в стрельбе из лука, или мастерство в обращении с мечом. В бою — то, конечно, все эти их способности повышаются — но так это ж не сразу. Пообстреляться — это не вредно, да кабы самого не застрелили. Зато уж коли и оружие ладное, и сам не лыком шит, — так см. заголовок сей главы.

Впрочем, ведь как бой-то происходит?



Всеслав Чародей

Ан нет — нечего нам с вами вперед слова забегать! Давай-те-ка, имхо, по порядку все раскладывать будем.

Наймись, родненький, на службу ко мне, к великому!

Во "Всеславе" нет огромных армий, которые с зубовным гусеничным скрежетом и стоножым топотом перетекают из одного участка общеигровой карты в другой, десятками от-правляясь к праотцам и десятками же вылезая из фабрик, ба-раков, волчьих загонов, скорпионных лежбищ и еще — одни разработчики знают, откуда. Под началом Всеслава — человек эдак с двадцать. Ну, тридцать, ну сорок, да вряд ли поболее того наберется.

Периодически происходят разборки с пришлыми инород-цами (половцы и пр.), приводящие к уменьшению войска. Но что за полководец без воинства?

Есть четыре источника, откуда приходят пополнения.

Во-первых, деревенские мужички, как уже говорилось. Од-нако — это скорее смертники, которые на поле боя создают ко-личество, а не качество. Характеристики у них — плач Ярослав-ны, да и только!..

Во-вторых, всегда можно запросить подмоги у окопавше-гося в Дедославле князя Всеволода. Точнее, запросить — то всегда можно, да только он раз пришлет, два пришлет, а потом возьмет да и пошлет вас по точной адресации. Дескать, хватит с тебя, друг Всеслав, имеющегося. "Используй то, что под ру-кою, и не ищи себе другое", иначе выражаясь.

В-третьих, можно в любом количестве набирать наемни-ков. Тут два ограничения прослеживается. Во-первых, золота у Всеслава — не "в любом количестве". Во-вторых, наемники не из воздуха рождаемы бывают. Тут ведь как: проведаль Всеслав, что в деревне соседней такой — то ненашенский отряд проходит. Коль нужны ему людишки — так направится он (то бишь вы) в ту деревню да и найдет себе пяток.

В-четвертых, можно кому-нибудь спомоществовать. На-пример, известно, что в таком-то поле насмерть бьется та-кая-то тусовка против такой-то тусовки, причем первая из ту-совок пригрызает в силу своей малочисленности. Идем — по-моществуем — глядишь, опять же людишек прибавилось. Только тянуть нельзя — ведь время — то реальное, и утекает оно. День они в поле постоят, порубятся, а там и в землю полягут. А рекрутирование скелетно-зомбической нежити во "Всеславе" не предусмотрено. Да и учтите: не всегда спасение утопающих приводит к наему утопающих. Заместо того "спасенные" могут дать наводку, куда дальше идти, или еще как поспособствовать в выполнении основной сюжетной задачи Всеслава — до хра-нилища Турим Ваала добраться.

А в-пятых, не всегда одним своим воинством несчастным биться надо. Вызнали вы, где нехристи-печенег, ершь им в печенку, лагерем стоят. Одному стан вражий штурмовать — та-кое разве что распоследний тормоз сподобится. Вы — весточ-ку Всеволоду. Дескать, обнаружил супостатов, приходи с го-

родской дружиной морду им начищать. Ну, Всеволод — мужик разумный и пользу свою кумекает. Может и придти. И тогда биться вам с его войском рука об руку. Только руководить всею батальей уж не вы будете, а он. Князь вам боевую задачу опи-шет, зону атаки расчертит, — и пошло-поехало. Он дружину ве-дет, а вы свою сборную солянку из крестьян, дружинников и наемников на сечу погоняете.

Иди туда, не знаю куда, и принеси мне... а, разберешься, короче!

По деревенькам много всякого народцу, известного и ма-лопнятного, ошивается. Кто мимоходом идет, кто отшельни-ком проживает... всяко на Руси статься может, так скажем. На интерфейсе, который на экране расположен, присутствует возможность общения со всеми теми персонажами игровыми, которые сейчас, собственно, в досягаемости находятся. И все реплики, которые сказать Всеслав может, уж заранее пропи-саны, и вам только выбрать остается, что когда вякнуть.

Идет, скажем, через деревню пилигрим. Всеслав с ним за-говаривает, а вы знай себе мышкой поцелкиваете, язык все-славовский на путь истинный (с вашей точки зрения) направ-ляете. Вот осведомляется он у пилигрима о том о сем, а потом и выведывает в ходе беседы непринужденной, что отправиться ему туда-то и туда не мешало бы.

...Изначально вам доступен минимум локаций на игровой карте. По мере общения с игровыми персонажами вы получа-ете различную информацию, которая приводит к открытию до-ступа на новые территории. Перемещение из одного места в другое осуществляется молниеносно (но при этом открыва-ется игровое время, соответствующее предполагаемой дли-тельности перехода). Причем доступны вам только те террито-рии, где есть смысл бывать. Скажем, погрозили вы бродников на опушке леса — так на фига вам на ту опушку возвращаться? К ней доступ и закрывается...

Осторожно, "злой" староста..!

Эк их — приключения! Всяко приключение под собою, дык, квесты разумеет!

Оно, впрочем, так получается, что квесты эти выполнять и не требуется. Если Всеслава день обуюла, или еще какие при-чины невразумительные наличествуют, то может он сидеть се-бе посиживать в наугад выбранной деревеньке, в избяной по-толок бревенчатый поплевывать. Вот только как решающий час битвы с Драгомиром Воином грянет, так тут-то и поймет Всеслав, что зря он потолки без дела марал, — потому как вый-дет он на ту битву с хилым необученным войском, да и сам бу-дет не круче деревенского увальня, впервые за меч ухватив-шегося.

...Помимо изначально установленной конечной цели, во "Всеславе" существует масса второстепенных квестов, кото-рые не являются необходимыми для завершения игры. Однако



они способствуют наращиванию характеристик вашего воинства и приобретению более матерых бойцов; да и характеристики самого Всеслава по мере выполнения квестов возрастают.

Но, конечно, "Всеслав" — это не Ultima, где тысячи различных сюжетных вариаций просчитаны наперед. Например, вы — "добрый", и превратиться в "злого", начав шпынять мирное деревенское население, вы не можете. Есть, правда, вероятность, что свиней так можно будет закалывать. Но, сами понимаете, особенно "злым" вы от этого не станете — а вот местный староста...

Стройка времени бонтия

Хозяйственные мероприятия в игре сведены к минимуму. Никаких баз, никаких вспахивающих пески харвестеров, никаких ионных пушек и лазерных обелисков. В каждой деревне можно построить определенный набор сооружений (сие дело отдаленно напоминает Heroes of M&M, но в меньших масштабах). Постройка, как уже говорилось, оплачивается игровым временем, а зависит только от работящести населения в деревне (и его численности). Причем больше одного-двух сооружений одного типа строить обычно не требуется.

Используется несколько видов ресурсов, добыча которых также начинается вместе с возведением соответствующего сооружения. За фиксированное количество времени добывается фиксированное количество того или иного ресурса.

Что же касается денег — так они в игре присутствуют. Их источником, помимо шантажа Всеволода, является обирание поверженных врагов с последующей продажей добытых "трофеев". На что тратятся деньги, помимо наемников, пока что в точности сказать не возьмемся.

Принцип отрядов

"Всеслав Чародей" — однопользовательская стратегия со Всеславом в главной роли (здесь имеет место нечто среднее между Diablo и Populous).

Вы управляете Всеславом, как управляете магом или воином в Diablo. Его характеристики наращиваются по мере участия в боях (и влияют на боевые качества воинства). Всеслав может принимать участие в сражении — но это достаточно рискованно. Потому как убить могут. И это станет окончанием игры.

Что же касается войска Всеслава, то руководство им осуществляется в диалоговой форме. Поясним.

Всякий воин — индивидуален. У него есть собственные имя, оружие и характеристики (только внешний вид на карте стандартен — не рисовать же каждого отдельно!). Вы даете воину оружие — и, скажем, получив лук, он становится лучником. Далее воины, смотря по роду используемого оружия, группируются вами в отряды (всего может быть отрядов десять, не больше; можно обходиться и одним отрядом — но это стратегически проигрышно, в бою такую толпелю сразу окружают и покоцают). Над каждым отрядом ставится воевода. Во время сражения вы отдаете приказы не каждому воину в отдельности и не целым отрядам, а воеводе (его портрет находится на интерфейсной панели — щелчок на портрете — и далее следует выбор приказа из числа возможных).

"Всеслав Чародей" предлагает сосредоточиться на стратегическом планировании боя, оставляя заботу о воинах на командиров дружин (нечто подобное как раз и было в Warhammer, которого мы первым делом и привели в пример). Получив приказ, такой воевода будет сам беспокоиться о его выполнении. Правда, и результат будет зависеть от его способностей — того, что принято называть experience и leadership (опыт и умение командовать).

При подобной системе у вас остается простор для тактических замыслов и приемов. Рассмотрим частный случай. Большинство воинов вооружены двумя видами оружия: первостепенным и, да-да!, второстепенным. Наглядная иллюстрация —

лучники. В критический момент боя, оказавшись в окружении, они способны сами сменить луки на мечи и перейти в ближний бой. Так вот, никто не мешает вам отдать командиру отряда лучников приказ принудительно сменить оружие и зайти в тыл зазевавшегося противника.

Но игровые возможности этим не ограничиваются. Помимо общих команд типа "держаться позицию" и "атаковать", в некоторых квестах будут доступны оригинальные приказы. Это, в зависимости от задания, могут быть "стоять в засаде", "ждать противника" и прочее подобное.

Русь XX-го века. Технологии

"Всеслав Чародей" использует псевдотрехмерный ландшафт, по своей технологии близкий к The Settlers II. Действие происходит в изометрической перспективе (примерно под 45 градусов). Игровое окружение анимировано: вы можете наблюдать, как беснуется пламя на крыше деревенского дома и как в порывах ветра колышутся кроны деревьев. Все персонажи и игровые объекты — крупные (для сравнения приведем Diablo). Плюс — в реальном времени просчитывается альфа-канал, что обеспечивает отсутствие вокруг персонажей черного контура (что есть черный контур, вы можете увидеть, взглянув на скриншоты из Ultima Online в этом номере). Вероятнее всего, игра пойдет в разрешении 800x600 и Hi-Color.

Обещается историческая достоверность всего и вся: разработчики насмерть загоняли консультантов Исторического Музея, выясняя всяческие "тогдашние" подробности, и даже планируют приложить к игре 50-страничную книжечку по Древней Руси XII-го века.

...Вот, собственно, и все. Мы искренне надеемся, что вы составили себе представление о "Всеславе Чародеи" (признаемся, доходчиво объяснить все эти игровые навороты по итогам двух часов путаного разговора, произошедшего на студии Snowball, было архисложно!). Только учтите — мы пока что не тестировали игру и не можем сказать наверняка, что на практике она будет столь же крута, как и на словах. Очень хочется верить в то, что "Всеслав Чародей" станет великой игрой. Но станет ли — покажет будущее.

Геймер & Иван Самойлов,
а также Александр Ланда



Драгомир Воин



В четвертом номере уже публиковался обзор по 3Dfx. Однако статья, будучи скорее мнением, чем глобальным обзором, не могла не вызвать множества споров и нареканий. Как следствие, редакция оказалась перед лицом необходимости предложить альтернативный взгляд по данной тематике. Что мы и делаем.

Иван Самойлов

Большинство из вас, любителей компьютерных игр, наверняка слышали эту загадочную аббревиатуру — “3Dfx”. В разговорах о новых играх встречались упоминания каких-то “патчей”, с которыми игры якобы становятся красивее и идут быстрее. Но что есть такое “3Dfx” — конкретно выяснить вам так и не удалось. Настал черед рассказать вам об этом.

Начнем с истоков.

Каменный век

Самые первые игры для персональных компьютеров условно можно разделить на два типа: плоские и векторные.

К первому относились незабвенные Digger, Alley Cat, Space Commander, Arcanoid, Tetris. Все они предоставляли игроку поле для действия, размер которого обычно соответствовал размеру графического экрана, и действие проис-

ходило в двух измерениях. По экрану перемещались спрайты должествующих двигаться объектов.

Другие же игры — F-19, Elite Plus — гордо прозывались “трехмерными”, и в них виртуальность представала в форме конструкций из линий и многоугольников, координаты которых обещивались параллельно с изменением игровой ситуации.

Два этих типа игр были просты в написании, а главное — по силам тогдашним процессорам и видеокартам.

Бронзовый век

С появлением 386 процессоров программы начали использовать так называемый “защищенный” режим, обеспечивающий доступ к объемам памяти, лежащим выше пресловутых 640 килобайт. В связи с этим возникла возможность создавать более сложные виртуальные миры.

Немного опередила развитие компьютеров компания id Software, выпустившая сначала Catacomb Abyss, а затем и Wolfenstein 3D, — игры, которые считаются основоположниками жанра 3D action. Они шли даже на 286 процессорах и являются ярким примером нового способа изображения виртуальности —

текстурирования.

Стены коридора представляли не просто в виде одноцветных прямоугольников, но в виде растровых картинок (то есть состоящих из точек). Это мог быть, например, рельеф кирпичной стены, или же чей-нибудь портрет.

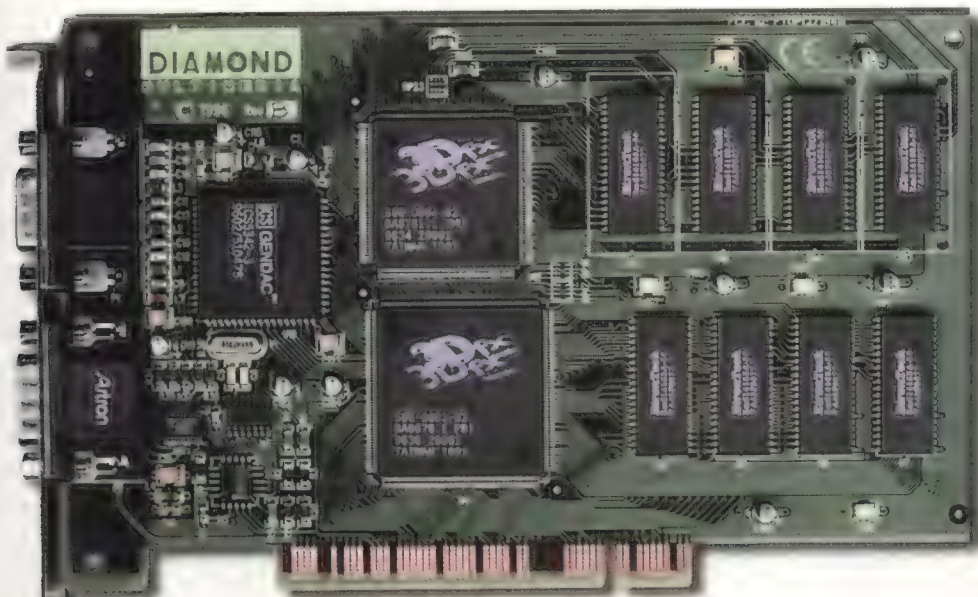
При этом противники, которых игрок видел глазами персонажа в перспективе от первого лица, также были растровыми.

Эффект присутствия создавался благодаря масштабированию: при приближении к стене ее изображение увеличивалось, и соответствующим образом масштабировался рисунок наложенной на нее текстуры.

Но в этом же заключался и значительный недостаток. Предположим, мы стоим лицом к стене на таком от нее расстоянии, когда одна точка текстуры равняется одной точке экрана. Так как обычно для текстур использовались массивы 64x64 точки, в данном случае текстура на экране будет квадратом 64x64. Если уменьшать это расстояние, подходя к стене, то точки текстуры должны “увеличиваться” — то есть текстура начинает занимать уже больший квадрат, прорисовывая одну и ту же точку несколько раз. И если подойти к стене вплотную, то на экране мы увидим крупную мозаику из разноцветных квадратов.

Аналогично, при удалении от стены (или от монстра, в данном случае это суть одно и то же) текстура уменьшалась до микроскопических размеров, и стена (или монстр) превращалась в несколько маленьких квадратиков, что выглядело не больно-то красиво.

Впоследствии разработчики, занимавшиеся написанием 3D игр, пытались решить эту проблему по-разному — использованием текстур 128x128, например. Но это требовало больших объемов памяти, серьезных затрат процессорного времени. А главное — не особенно умалило проблем, возникавших при сильном приближении или отдалении. Требовалась технологическая революция, в то время как косметические ухи-



щения могли в лучшем случае создать иллюзию "движения вперед".

Со временем появлялись новые типы процессоров. 486-е уже предъявляли повышенные требования к видеокартам, и те также начали развиваться в сторону увеличения быстродействия.

Зарождались новые формации от одного и того же: полутрехмерный DOOM, полностью трехмерный Descent; применялись особые методы изображения реальности, типа движка Voxel Space из Comanche. Вошло в обиход понятие "z-buffer"...

Z-buffer — метод удаления невидимых поверхностей при изображении сложных трехмерных сцен. Есть два массива, в одном из которых хранится изображение, выводимое на экран (буфер кадра), в другом — расстояние от объектов до наблюдаемой игроком плоскости экрана (буфер глубины). Каждый предмет разлагается в растр (представляется набором точек), и для каждой точки считается расстояние от нее до экрана; далее те точки, расстояние до которых минимально, заносятся в буфер кадра. Следующий этап — буфер кадра выводится на экран, и цикл повторяется (происходит это по много раз за секунду). Метод прост в реализации, и потому используется почти во всех трехмерных играх.

При всем при этом компьютеры все же не успевали за растущими потребностями игрового населения. Что самое обидное — телеприставки типа SEGA или 3DO намного обгоняли PC по быстродействию, поскольку, в отличие от персоналок, изначально были ориентированы на производство игр.

Железный век

В один прекрасный (для поклонников IBM PC) день компания 3Dfx Interactive, которая успешно делала видеочипы для игровых автоматов, решила расширить свой рынок и перейти на PC. Ей это удалось. Причем настолько успешно, что только по прошествии полугода с момента появления первого 3D-ускорителя, на выставке E3 этого

года некоторые компании смогли продемонстрировать проекты своих ускорителей, которые только приближались по быстродействию к карте от 3Dfx. Настал век аппаратной поддержки игр.

Каковы преимущества, которые дает карта, использующая чип 3Dfx, и есть ли таковые вообще? Судите сами. Любая трехмерная игра, движок которой предусматривает поддержку данного ускорителя, автоматически идет в режиме 640x480 и в 65 тысячах цветов, и при этом на среднем Pentium 120 выдает 25–30 кадров в секунду! Невероятно? Так о том и речь, что с фактами не поспоришь!

Итак, 3Dfx.

Каким же образом эта карточка функционирует? Все очень просто. Для примера рассмотрим Diamond Monster 3D, выпускаемую компанией Diamond Multimedia (к слову говоря, в Москве DM3D сейчас можно приобрести за \$165–\$180).

Данная карта вставляется в PCI-слот вашего компьютера (учтите: работает она только на современных пентиумных материнских платах — на 486-х компьютерах и на старых платах, устроенных под Pentium 60, она не работает), и в нее втыкается шнур от монитора. И от нее к видеокарте идет так называемый passthrough-cable.

Когда происходит вывод обычного изображения, карта 3Dfx бездействует. В тот момент, когда программа посылает команду карте 3Dfx на включение, обычная видеокарточка просто держит последний экран, который был перед включением 3Dfx (например, десктоп Windows 95), а вывод основного изображения берет на себя 3Dfx. Для этого у нее есть два процессора, обрабатывающих изображение, и своя собственная оперативная память. Собственно говоря, такой метод дает еще один, дополнительный плюс: в паре с 3Dfx вы можете использовать любую видеокарту.

Почему же игра, использующая 3Dfx, начинает идти столь быстро на среднем Pentium — быстрее, чем даже

на Pentium 200 с обычной видеокартой? Да по той простой причине, что основные процедуры обсчета изображений 3Dfx реализует аппаратно, и это, конечно же, занимает куда как меньше времени.

В 3Dfx один процессор занят процедурой z-buffer, в то время как второй — наложением текстур. Полученную картинку карта выводит на экран монитора своими силами. В результате игре остается только давать несложные команды на обсчет и представлять структуру виртуального мира в целом.

Давайте произведем некоторые вычисления.

3Dfx может выдавать изображение в трех разрешениях (на полный экран) — 400x300, 512x384, 640x480 и 800x600.

Картинка отображается в 65 тысячах цветов — по 2 байта на пиксел. Но для расчета z-buffer нужно два буфера кадра (один показываем, а второй в это время просчитываем) — то есть 4 байта на пиксел. Кроме того, еще и сам буфер глубины 16-битный — и это еще плюс 2 байта на пиксел. Итого — 6 байт на пиксел.

$640 \times 480 \times 6 = 1843200$ байт, и для наложения текстур остается 2 Mb памяти (RAM на 3Dfx составляет 4 мегабайта).

$800 \times 600 \times 6 = 2880000$ байт, и остается менее двух мегабайт. Этого мало — и в таком высоком разрешении игры могут идти, только если отключить аппаратный z-buffer. То есть игра самостоятельно просчитывает z-buffer, а карта ограничивается тем, что размывает текстуры. Медленнее — но все равно красиво. По слухам, в новых Glide-драйверах такое будет возможно.

Получающийся с помощью 3Dfx эффект потрясает. Кроме удивительной скорости, исчезают проблемы с масштабированием текстур. Вы подходите к стене — и пикселей на ней не видно! А когда вы приближаетесь к монстру или удаляетесь от него — он не превращается в бесформенную груду квадратов.

Кроме этого, карта 3Dfx занимается такими спецэффектами, как:



Таблица 1

Название игры	Издатель	Интерфейс
Actua Soccer	Interplay Productions	Glide
Agile Warrior	Virgin Interactive Entertainment	Direct3D
Battle Arena Toshinden	Playmates Interactive Entertainment	Glide
Carmageddon	SCI	Glide
Cyber Gladiators	Sierra On-Line	Glide
Cyberdome	Microleague Multimedia	Direct3D
Descent II	Interplay Productions	Glide
Die Hard Trilogy	Fox Interactive	Direct3D
EF2000	Digital Image Design Ltd.	Glide
EF2000 + Tactcom	Digital Image Design Ltd.	Glide
Extreme Assault	Blue Byte	Glide
Fatal Racing	Interplay Productions	Glide
Flying Corps	Empire Interactive	Glide
Formula 1	Psygnosis	Glide
GLQuake (Quake)	id Software	OpenGL
Grand Slam Baseball'97	Interactive Magic	Direct3D
Havoc	Reality Bytes	Glide
Hellbender	Microsoft Games	Direct3D
HyperBlade	Activision	Direct3D
Independence Day	Fox Interactive	Direct3D
Interstate '76	Activision	Direct3D
JetFighter III	Mission Studios	Glide
MDK	Playmates Interactive	Glide
Direct3D		
MechWarrior 2	Activision	Direct3D
MechWarrior 2: Mercenaries	Activision	Direct3D
Monday Night Football	OT Sports	Direct3D
Monster Truck Madness	Microsoft Games	Direct3D
Moto Racer	BMG Interactive	Direct3D
Outlaws	LucasArts Entertainment	Glide
Pandemonium	Crystal Dynamics	Glide
Pod	UbiSoft Entertainment	Glide
Scorched Planet	Virgin Interactive Entertainment	Glide
SimCopter	Maxis	Direct3D
Starfighter	3DO Studios	Glide
SWIV 3D	SCI	Glide
Team 47 Goman	Team 47	Direct3D
Terracide	Eidos Interactive	Direct3D
The Divide: Enemies Within	Viacom New Media	Direct3D
TigerShark	GT Interactive	Direct3D
Tomb Raider	Eidos Interactive	Glide
VR Soccer '96	Interplay Productions	Glide
War Gods	GT Interactive	Direct3D
Whiplash	Interplay Productions	Glide

- освещение текстур;
- быстрая анимация текстур;
- сглаживание изображения;
- “размазывание” текстур;
- специальные световые эффекты (Гуро);
- пиксельное альфа-смешивание (то

есть эффект полупрозрачности — для стекла, тумана, воды).

В виде примера, посмотрите на скрины из Quake и Tomb Raider, помещенные на страницах статьи. Находящиеся слева брались без применения 3Dfx. Находящиеся справа — при акти-

визированном 3Dfx. Ощущаете разницу?

Резюмируя, при наличии 3Dfx изображение в игре демонстрируется с невероятной скоростью и такими эффектами, которые при нынешней мощности процессора программно достичь нельзя. А в дополнение к тому — устраняются ошибки в “распределении” полигонов (помните, какие неприятные эффекты с наложением текстур наблюдались в Tomb Raider?).

Железо для программ, и программы для железа

Из всего сказанного с жесткой непреклонностью безусловной истины следует вывод, что любая программа для получения всех преимуществ 3Dfx должна быть написана непосредственно под 3Dfx. Игровая индустрия об этом немудреном факте прекрасным образом осведомлена. И поэтому все новые игры выходят уже со встроенной поддержкой данного чипа. А для игр, изначально на 3Dfx не рассчитанных, разработчики выпускают патчи — обычно их действие состоит в замене исполняемых файлов.

На сегодняшний день существуют патчи для игр, которые приведены в *Таблице 1* (перечень не претендует на то, чтобы быть полным, потому как это невозможно; процентов пять патчей, думается, сюда все же не вошло).

Графа “Интерфейс” дает нам представление, каким образом игры общаются с 3Dfx-картой. Glide обычно используют игры под DOS. Direct3D — пакет драйверов, входящий в стандартную поставку Microsoft DirectX, и, разумеется, используется исключительно под Windows 95. OpenGL — многоплатформенный графический интерфейс, который изначально был создан для графических станций типа SUN. Quake специально был написан с расчетом на него, чтобы сделать удобным портирование этой игры под другие, не PC-платформы.

Ожидается выход патчей, поддер-



Таблица 2

Название игры	Издатель
Actua Soccer	Gremlin
Agile Warrior F-111X	Virgin Interactive Entertainment
Battle Arena Toshinden	Playmates Interactive
CyberGladiators	Sierra On-Line
Descent 2	Interplay Productions
Die Hard Trilogy	Fox Interactive
Euro 96	Gremlin
Fatal Racing	Gremlin
Flight Unlimited	Looking Glass Technologies
G-NOME	7th Level
HeliCOPS	7th level
Hellbender	Microsoft
Hyperblade	Activision
Independence Day	Fox Interactive
Interstate '76	Activision
IndyCar Racing II	Sierra On-Line
MechWarrior 2: Mercenaries	Activision
Monster Truck Madness	Microsoft
Nascar Racing 2	Sierra On-Line
NCAA Final 4 '97	Mindscape
Quake	id Software
Rebel Moon	GT Interactive
Scorched Planet	Virgin Interactive
The Divide: Enemies Within	Viacom New Media
Tomb Raider	Eidos Interactive
Wild RideRun	AndGun Inc.

живающих 3Dfx, для следующих игр: Adventures on Lego Island, Blood, Duke Nukem 3D, Dungeon Keeper, Magic Carpet 2, Shadow Warrior, Warbirds, X-Wing vs. TIE Fighter. Новая версия программы трехмерного моделирования и анимации 3DS Max будет поддерживать 3Dfx.

И другие...

Вообще говоря, на чипе 3Dfx мировая технологическая эволюция не остановилась. Вдохновленные его успехом, множество производителей ринулись делать что-то свое. В первое время из-за этого даже возникла путаница: все без исключения акселераторы назывались 3Dfx.

Проведем краткий обзор производителей чипов и карт.

Перво-наперво, стандарт 3Dfx реализован в Voodoo Graphics и Voodoo Rush. Отличий в быстродействии между ними нет — зато Rush, более новый чип, имеет собственный 2D-ускоритель и поэтому может воспроизводить картинку не только на полном экране, но и в окне Windows 95. Кроме того, из-за наличия 6 Mb памяти данный чип способен воспроизводить картинку 800x600 с аппаратным z-buffer. Но есть и недостаток: он работает только со специальными видеокартами от Alliance.

Интерфейс Glide был разработан так, чтобы игры, которые написаны в расчете на него, шли как под Graphics, так и под Rush. Но пока, к сожалению, полной совместимости нет по причине недоработанности драйверов для Rush.

На чипе Graphics сейчас построено четыре видеокарты: Diamond Monster

3D, Orchid Righteous 3D, Deltron RealVision Flash 3D и карточка компания A-Trend.

На чипе Rush — Hercules Stingray 128/3D, Intergraph Intense 3D Voodoo.

Перспективный чип под названием Verite1000 выпустила компания Rendition. На нем были собраны такие карточки, как 3D Blaster PCI (от известной компании Creative), Sierra Screaming 3D и др.

На сайте Creative находится список игр, для которых были выпущены патчи под 3D Blaster — всего их двадцать шесть (см. Таблицу 2).

Совсем недавно Rendition выпустила новый чип, Verite2200, который по тестам, опубликованным на различных интернетовских сайтах, обгоняет Voodoo. Но карточки на этом чипе пока что в России не появились, и с уверенностью что-то говорить об этом сложно.

Компания NEC производит свои собственные чипы — NEC PowerVR PCX1 и PCX2. На последнем собраны такие карты, как VideoLogic Apocalypse 5D и Apocalypse 3Dx.

Существует также очень много узко специализированных чипов и карточек, рассчитанных на конкретные приложения. Например, под AutoCAD, для анимационных программ, и др.

Далее. В некоторые современные видеокарты встраиваются свои собственные чипы, позволяющие аппаратно реализовывать некоторые функции, необходимые для 3D-игр. Например, компания S3 разрабатывает видеокарту S3 Virge, которая реализует большинство функций, свойственных 3D ускорителям. К сожалению, делает она это настолько медленно, что средний Pentium справляется с их просчетом быстрее — то есть на iP120 эта карта работает уже как замедлитель. Правда, последний чип, Virge GX, стал немного побыстрее. Прогресс, однако!..

Неплохой ускоритель реализован в карте известной компании Matrox под названием Matrox Mystique. Наряду с очень хорошим 2D, в карте реализованы некоторые 3D-функции, которые поддерживают Direct3D.

Последнее слово — за будущим

На сегодняшний день 3Dfx можно смело назвать "must buy" для всех фанатов компьютерных игр. В дальнейшем все большее число игр будут поддерживать трехмерную акселерацию, и постепенно начинают объявляться те, кото-

рые без 3Dfx (либо MMX как вариант замены) не работают вовсе.

Проводятся конкурсы, посвященные программированию для 3Dfx (к слову говоря, на конкурсе "Screen Saver Contest" был представлен потрясающей красоты скринсейвер "VooDoo Lights", который вы можете найти на www.hardware.3dreview.com/3dfx/). Существует официальный Software Development Kit для 3Dfx.

Несмотря на постоянное появление все новых трехмерных графических акселераторов, компания 3Dfx не сдает своих позиций, и можно надеяться, еще обогатит игровую индустрию новыми разработками.

SLY

Автор выражает огромную благодарность Виктору Полуэктову (2:5020/768@FidoNet) за неоценимую помощь в создании статьи; Владимиру Фролову (2:452/14.6) и Александру Коханову (2:5010/61.34) за проведенный ими по собственной инициативе сбор материалов, также сильно помогли при работе. И отдельное спасибо А.Кузину — за создание и поддержку первого российского сайта, посвященного 3Dfx: <http://www.corbina.ru/~akuzin>

3DfxCOOL
THE BEST COOLING FANS AVAILABLE TODAY.

Официальные сайты компаний; думается, названия этих сайтов говорят сами за себя, и сами компании можно уже не называть:

www.3dfx.com
www.diamondmm.com
www.orchid.com
www.hercules.com
www.matrox.com
www.rendition.com
www.s3.com

Сайты, на которых можно найти много интересного по 3Dfx и другим 3D-картам:

home.braunschweig.netsurf.de/~andreas.niehoff/Main/3dfx.htm
sly.home.ml.org
www.3dinfo.com/fps/3dfx/index.htm
www.allgames.com/3D
www.corbina.ru/~akuzin/3dfx.htm
www.dimension3d.com
www.dreamtel.fr/rapido/
www.game-deli.com/~voodoo
www.hardware.3dreview.com/3dfx/
www.inconnect.com/~eruess/TheRush/
www.onlineclub.com/
www.pitt.edu/~rlorenz/welcome.html
www.public.asu.edu/~englee/zonex/
www.ugcs.caltech.edu/~fgrayson/ats-flip.html
www.voodooextreme.com



Свершилось! Вот оно! На вашем компьютере установлена хорошая звуковая карта, подключены колонки, и вы наслаждаетесь возможностью создавать и проигрывать музыку. Тем не менее, несмотря на богатство возможностей, предоставляемых вашей звуковой картой и программным обеспечением, которые зачастую превосходят возможности многих дорогих синтезаторов, вы быстро осознаете, что чего-то не хватает. Не хватает основного устройства, требующегося для написания музыки, — MIDI-клавиатуры.

Как ни странно, но многие не знают, что почти к любому компьютеру со звуковой картой можно подключить практически любой синтезатор. И совсем мало кто слышит о том, что выпущено довольно много MIDI-клавиатур без синтеза, специально предназначенных для подключения к ПК и, соответственно, более дешёвых. MIDI-клавиатуры не содержат синтезатора. Потому как проигрывают музыку с помощью вашей же звуковой карты.

В настоящее время на российском рынке представлено сравнительно большое число моделей, от "детских" до профессиональных. Впрочем, стоит принять во внимание условность понятия "детских", так как если вы собираетесь приобрести своего ребенку недорогую MIDI-клавиатуру вместо пианино, то имейте в виду, что динамика нажатия на клавиши здесь окажется в корне иной. И еще неизвестно, как отреагирует ваш преподаватель музыки на данное приобретение... Хотя, конечно, все зависит от сделанного вами при покупке выбора. Существует ряд "клавиш" с молоточковой механикой, вполне способных заменить пианино (и удовлетворить самого взыскательного преподавателя). К тому же, они раза в два дешевле обычного пианино.

Данная статья призвана помочь вам выбрать MIDI-клавиатуру. И прежде всего мне бы хотелось остановиться на их основных параметрах.

Количество клавиш. Чем больше клавиш (октав) у клавиатуры, тем проще при игре взять более высокую или низкую ноту без остановки. До 49 клавиш (4 октавы) — возможно наигрывать лишь несложные мелодии, 61 клавиша (5 октав) — достаточно для эстрадных композиций. А для исполнения классических произведений необходимо минимум 76 клавиш (6 октав), а лучше 88 (7 октав, полный рояль).

Размер и форма клавиш. Недорогие клавиши оснащаются укороченными клавишами, и при переходе на нормальную, полноразмерную клавиатуру музыкант испытывает дискомфорт. Поэтому нужно по возможности приобретать клавиатуру с максимально большими клавишами.

Кроме того, различают две формы клавиш: клавиши синтезаторного и рояльного типа. Классические произведения привычнее исполнять на рояльной клавиатуре. Клавиши с рояльной формой также рекомендуются для обучения детей игре на фортепьяно.

Механика клавиатуры. Как правило, в клавиатурах применяется стандартная пружинная механика. Но клавиатуры рояльного типа нередко оказываются исключением из правил. Здесь зачастую применяется специальный привод рычагов, точно воспроизводящий динамику нажатия настоящих рояльных клавиш.

Реакция на скорость нажатия клавиш. Чем сильнее ударять (читай: лупить) по клавишам, тем громче раздастся звук. Клавиши без реакции на силу удара позволяют себе изготавливать лишь малоизвестные фирмы.

Чувствительность к надавливанию (Aftertouch). Неравномерным надавливанием на клавиши можно добиваться вибрации звука. Функция, необходимая для рок-овых композиций, например, для эмуляции эффекта "фленжер" электрогитары.

Наличие управляющих колёс. Необходимо для управления различными эффектами: Volume, Panorama, Aftertouch, Pitch, Modulation и другими дополнительными функциями, соответствующими применяемой звуковой карте. Колёса могут быть как с фиксированными эффектами, так и программируемыми на возможности клавиатуры или звуковой карты.

Способ индикации. MIDI-клавиатуры с небольшим набором сервисных функций оснащаются минимальными средствами для отображения информации (светодиод индикации включения питания). Клавиатуры посерьё-



FATAR Studio 610

езней содержат индикацию несколькими светодиодами, показывающими состояние того или иного режима. Профессиональные MIDI-клавиатуры оснащаются цифровыми или даже буквенными индикаторами.

Зоны клавиатуры (Split). На одной клавиатуре, разделив её, возможно играть двумя или несколькими инструментами одновременно. Благодаря этому звучание инструментов можно смешивать (например, нажатии на клавишу будет слышен звук рояля и скрипки). Любая современная клавиатура на пять и более октав должна обладать такой функцией, причём количество зон должно соответствовать количеству октав (5 октав — 2 зоны, 6 октав — 3 зоны, 7 октав — 4 зоны).

Сдвиг октав (Transpose). На MIDI-клавиатурах менее семи октав необходимо для взятия более высоких или низких, лежащих за пределами зоны игры нот без участия компьютера — прямо с клавиатуры. Совершенно необходимая функция для всех современных моделей.

Выбор MIDI-канала. Предназначена для выбора MIDI-канала, если игра происходит с клавиатуры. Полезная, но не самая необходимая функция.

Выбор "банка" с инструментом. Выбор инструмента для игры с MIDI-клавиатуры.

Вход для подключения Sustain-педаль. Sustain-педаль нужна для управления звучанием преимущественно струнных инструментов (к таковым относятся и рояль). Существуют одиночные, сдвоенные и строенные Sustain-педаль. Для большинства музыкальных произведений вполне достаточно одиночной педаль, для исполнения некоторых классических произведений требуется сдвоенная педаль. Строенная педаль понадобится, пожалуй, только для профессионального пианиста, исполняющего сложное классическое произведение, обычно продолжительностью не менее 30 минут. Причем почему-то на MIDI-клавиатуре, а не на рояле. Трудно представить себе подобную ситуацию, если честно...

Вход для подключения педаль громкости. Позволяет регулировать и записывать громкость звучания нот во время игры. Необходимый атрибут всех качественных современных MIDI-клавиатур.

После знакомства с характеристиками MIDI-клавиатур расскажу непосредственно о всех моделях, ныне выпускаемых фирмами Fatar, Yamaha и Roland.

Всемирным лидером производства MIDI-клавиатур является итальянская фирма **Fatar**. До недавнего времени она выпускала клавиши и механику для таких известных фирм, как KORG, Roland, Yamaha — и многих других. Оказывается, сделать хорошие клавиши ненамного проще, чем синтезатор, и в наиболее качественных синтезаторах известных фирм стоят клавиши от Fatar.

Появилась возможность подключения синтезаторов к компьютеру — и Fatar сразу же освоила выпуск MIDI-клавиатур различного класса.

Конкурентов у Fatar не особенно много. Фирма QuickShot заняла свою нишу с единственной моделью самых дешевых ("детских") клавиатур, отличающихся минимальным набором функций и высокой степенью ненадежности. К слову говоря, Roland, которая использует клавиши Fatar в двух из трёх своих старших моделей, в данном случае по функциональным возможностям уступает.

В начале 1997 года Fatar почти полностью обновила линию выпускаемых моделей Fatar Studio на Fatar StudioLogic. С производства были сняты морально устаревшие модели: Fatar Studio 49, Fatar Studio 490, Fatar Studio 490Plus, Fatar Studio 610, Fatar Studio 610Plus, Fatar Studio 900. На сегодняшний день выпускается 5

моделей: Fatar StudioLogic 161, Fatar StudioLogic 760, Fatar StudioLogic 880, Fatar StudioLogic 1100, Fatar StudioLogic 2001.

Все модели новые линии Fatar реагируют на силу (скорость) удара по клавишам и имеют Aftertouch на клавишах, полный размер клавиш и отличную динамику нажатия. На всех моделях, начиная с Fatar StudioLogic 880 и до Fatar StudioLogic 2001, применен натуральный молоточковый эффект нажатия, а форма клавиш соответствует рояльной. На модели Fatar StudioLogic 760 происходит эмуляция названного. Данные клавиши можно рекомендовать пианистам и людям, учащимся играть на пианино, так как они полностью передают динамику нажатия рояля. Обширен также и спектр сервисных функций: Pitch, Volume, Panorama, Aftertouch, Modulation, сдвиг октав, выбор инструментов, управление двумя или несколькими зонами клавиатуры и многое другое. Все клавиатуры теперь комплектуются педалью Sustain Fatar PS 100.

Далее нам с вами настал черед обратиться к технической стороне дела — характеристикам MIDI-клавиатур, как производства FATAR, так и других названных фирм. Разумеется, я буду называть лишь наиболее качественные из существующих клавиатур. Можно было бы перечислить и в три раза больше наименований, но есть ли смысл попусту расходовать ваше внимание, коли они того — уж поверьте на слово — не стоят!..

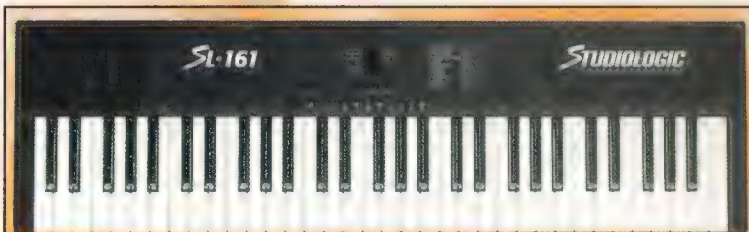
Начнем с моделей Fatar. Далее рассмотрим некоторые модели Yamaha и Roland.

FATAR StudioLogic 161

Оптимальное сочетание качества, возможностей и цены при максимально возможном наборе функций. Самая популярная модель

61 взвешенная полноразмерная клавиша утяжелённого типа, 5 октав; чувствительность к скорости нажатия клавиш; чувствительность к надавливанию Aftertouch; колесо Pitch Bend; колесо Modulation; 5 кнопок управления; 12 светодиодов; 2 программируемые зоны и функция Split; сдвиг октав Transpose; 2 MIDI-выхода; программирование клавиш; выбор MIDI-канала; выбор банка; функция Shape; функция Velocity; вход для одиночной педаль Sustain; вход для педаль громкости (Volume); запоминание последней установки, произведенной перед выключением питания.

Комплектация: блок питания, педаль одиночная Sustain (Fatar PS 100), описание.



FATAR StudioLogic 161



FATAR StudioLogic 760

Вес: 3 кг.

FATAR StudioLogic 760

Самый компактный вариант клавиатуры с рояльными клавишами. Удобна при ограниченности пространства

76 полноразмерных клавиш (Fatar Piano Style), 6 октав; чувствительность к скорости нажатия клавиш; чувствительность к надавливанию Aftertouch; колесо Pitch Bend; колесо Modulation; 5 кнопок управления; 12 светодиодов; 3 программируемые зоны и функция Split; сдвиг октав Transpose; 2 MIDI-выхода; программирование клавиш; выбор MIDI-канала; выбор банка; функция Shape; функция Velocity; вход для одиночной педали Sustain; вход для педали громкости; запоминание последней установки, произведенной перед выключением питания.

Комплектация: блок питания, педаль одиночная Sustain (Fatar PS 100), описание.

Вес: 13 кг

FATAR StudioLogic 880

Годится в первую очередь для профессиональных музыкантов, привыкших к классическим клавишам рояля. Рекомендуется также для детей, обучающихся игре на фортепиано

88 взвешенных полноразмерных клавиш (с молоточковой механикой), 7 октав; чувствительность к скорости нажатия клавиш; чувствительность к надавливанию Aftertouch; колесо Pitch Bend; колесо Modulation; 5 кнопок управления; 12 светодиодов; 4 программируемые зоны и функция Split; сдвиг октав Transpose; 2 MIDI-выхода; программирование клавиш; выбор MIDI-канала; выбор банка; функция Shape; функция Velocity; вход для одиночной педали Sustain; вход для пе-

дали громкости; запоминание последней установки, произведенной перед выключением питания.

Комплектация: блок питания, педаль одиночная Sustain (Fatar PS 100), описание.

Вес: 20 кг

FATAR StudioLogic 1100

Функционально практически аналогична Fatar StudioLogic 880, содержит некоторые не очень важные дополнения, но продается за гораздо более высокую цену

88 взвешенных полноразмерных клавиш (с молоточковой механикой), 7 октав; чувствительность к скорости нажатия клавиш; чувствительность к надавливанию Aftertouch; колесо изменения тональности звука Pitch Band; программируемое колесо для функций Volume, Panorama, Aftertouch, Pitch, Modulation и других, соответствующих применяемой звуковой карте; 2 параллельных MIDI-выхода; 4 зоны; 32 установки; изменение банка; вход для одиночной Sustain-педали; вход для педали громкости Volume; программирование клавиш; управление MIDI-каналами; сдвиг октав Transpose; ползунковый регулятор громкости; ползунковый регулятор CSL/DATA; 3-символьный жидкокристаллический дисплей с подсветкой индикации установок PRESET/VALUE; 1 MIDI-вход может быть использован для подключения другой клавиатуры и управления ею; внешний блок питания MIDI-аксессуаров, секвенсора и т.д.

В комплектацию входит -9V AC500mA/~220V. Размер: 133 см x 35 см x 20 см.

Вес: 20 кг

FATAR StudioLogic 2001

Модель, достойная Жана Мишеля Жарре

88 взвешенных полноразмерных клавиш (с молоточковой механикой), 7 октав; чувствительность к скорости нажатия клавиш; чувствительность к надавливанию Aftertouch; колесо изменения тональности звука Pitch Band; программируемое колесо для функций Volume, Panorama, Aftertouch, Pitch, Modulation и других, соответствующих применяемой звуковой карте; 2 параллельных MIDI-выхода; 4 зоны; 32 установки; изменение банка; вход для одиночной Sustain-педали; вход для педали громкости Volume; программирование клавиш; управление MIDI-каналами; сдвиг октав Transpose; ползунковый регулятор громкости; ползунковый регулятор CSL/DATA; 48-символьный жидкокристаллический дисплей с подсветкой индикации установок PERFORM EDIT; 1 MIDI-вход может быть использован для подключения другой клавиатуры и управления ею; возможность сохранить в памяти 64 установки; подключение внешней карты памяти для сохранения дополнительных 64 установок; 4 MIDI-входа могут быть использованы для подключения других клавиатур и управления ими; функции по управлению подключенными MIDI-клавиатурами и другими устройствами; 4 независимых MIDI-выхода для всех 64 MIDI-выходных каналов; 4 программируемых ползунковых регулятора для функций Volume, Panorama, Aftertouch, Pitch, Modulation и других, соответствующих применяемой звуковой карте; 2 программируемых нормально-замкнутых входа для подключения строенной, сдвоенной или одиночной Sustain-педали, MIDI-аксессуаров, секвенсора и т.д.; внешний блок питания MIDI-аксессуаров, секвенсора и т.д.; 2 программируемых Control Voltage входа; 8 зон клавиатуры может быть переназначено до или сверх зоны клавиатуры.



FATAR StudioLogic 880



FATAR StudioLogic 1100



FATAR StudioLogic 2001

В комплектацию входит -9V AC500mA/~220V. Раз-
мер: 133 см x 35 см x 20 см.
Вес: 20 кг

YAMAHA SBX-K1

Несмотря на солидность фирмы и поддержку про-
фессионального формата XG, иначе как "детской" дан-
ную клавиатуру не назовёшь



YAMAHA SBX-K1

37 взвешенных укороченных клавиш, 3 октавы; чув-
ствительность к силе нажатия; колесо Pitch Bend и про-
граммируемое колесо (Volume, Panorama, Aftertouch,
Модуляция и др.); 2 MIDI-выхода; вход для педалей
Sustain (одиночной) и громкости; программирование
клавиш; управление MIDI-каналами; сдвиг октав
Transpose +4 -4 октавы; совместимость с XG - форма-
том.

Размер: 50,9 см x 15,5 см x 5,5 см.
Вес: 1,3 кг

ROLAND PC-200mkII

Аналогично MIDI-клавиатуре Yamaha SBX-K1

49 взвешенных укороченных клавиш, 4 октавы; чув-
ствительность к силе нажатия; 2 кнопки сдвига октав;
программируемое колесо Pitch Bend и Modulation; про-
граммируемый ползунковый регулятор; вход Sustain-пе-
дали (одиночной).

ROLAND A-33

Использует клавиши от снятой с производства Fatar
Studio 610 и конкурирует с Fatar StudioLogic 760 при
равной цене, но значительно более худших качествен-
ных показателей

76 взвешенных клавиш, 6 октав; чувствительность
к силе нажатия; 2 MIDI-выхода; MIDI-вход; MIDI Thru; 2
управляемые зоны; функция Split; функция Layer; память
на 32 пользовательские установки для использования
с GM/GS режимов; возможность работы от "батарей"; 2
кнопки сдвига октав; программируемое колесо Pitch
Bend и Modulation; программируемый ползунковый ре-
гулятор; вход для Sustain-педалей (одиночной).

Фирма Fatar выпускает также широкий спектр ак-
сессуаров высокого качества как для своих MIDI-клави-
атур, так и для клавиатур и синтезаторов других
фирм-производителей. В первую очередь это полный
спектр педалей.

FATAR VP/26 — универсальная педаль громкости



FATAR VP/26

Volume для MIDI-клавиатур и синтезаторов. Sustain-пе-
дали имеют две основные модификации, на принадлеж-
ность к которым указывают две последние цифры в на-
звании после символа / . /10 — нормально-замкнутые
Sustain-педали для таких производителей, как Fatar, Korg,
Ensoniq, Casio. /25 — универсальные Sustain-педали
(установлен переключатель для выбора "нормально-за-
мкнуто, нормально-разомкнуто") для таких произво-
дителей, как: Yamaha, Roland, Akai, Kawai & Fatar, Korg,
Ensoniq, Casio.

FATAR VFP1/10, VFP1/25 — одиночные
Sustain-педали для MIDI-клавиатур и синтезаторов.

FATAR VFP2/10, VFP2/25 — сдвоенные
Sustain-педали для MIDI-клавиатур и синтезаторов
(применимы для Fatar StudioLogic 1100 и Fatar
StudioLogic 2001).

FATAR VFP3/10, VFP3/25 — строенные
Sustain-педали для MIDI-клавиатур и синтезаторов
(применимы для Fatar StudioLogic 2001).

В заключение данной статьи хочу выразить надежду,
что приведенная информация позволит вам осущест-
вить достойный ваших музыкальных пристрастий выбор
при покупке MIDI-клавиатуры.

Если вы не до конца разобрались в чем-то из расска-
занного в статье — обращайтесь на фирму Multimedia
Service, попытаемся вас проконсультировать. Мы уже
несколько лет занимаемся торговлей мультимедийным
оборудованием и, думается, сможем вам помочь в лю-
бых вопросах, касающихся MIDI-клавиатур (а также
и всего прочего "мультимедийного").

Филипп Бореиша

3AO "Multimedia Service"

тел. (095) 275-67-01, 275-24-31

E-mail: mmserv@postman.ru

WWW-page: <http://www.postman.ru/~mmserv>



FATAR VFP1



FATAR VFP2



FATAR VFP3

РВЕМ (Play_By_E-Mail)

О том, как играть по электронной почте

Что это такое...

Давным-давно в далекой галактике...

Или:

В некотором царстве, в некотором государстве...

Приблизительно так можно начать рассказ об этом непохожем ни на какой другой игровом жанре. Возник он в те туманные времена, когда 286 процессор считался чудом техники из страны вероятного противника, а Интернет не было и в помине. Потратив бешенные деньги, наиболее прогрессивная часть юзеров обзавелась персоналками, на которых бегало зачаточное множество игр. Причем все они были рассчитаны на одного игрока — проще говоря, изощренный мозг человека противостоял недалекому AI машины. Об искусственном интеллекте написаны горы книг и километры статей, и все они сходятся в том, что машине пока рановато тягаться с Homo Sapiens. Не хватает ей гибкости мышления в нестандартных ситуациях, действия ее почти всегда предсказуемы, да и не договорившись с ней, как с человеком. Резко улучшить свойства компьютерных игровых противников было нереально, а ведь так хотелось попробовать свои силы в борьбе с равным интеллектом!

И закрутилась в мозгах добрых молодцев программистов идея, простота которой соперничает с ее гениальностью. Быть может, их взгляд упал на шахматную доску, пылящуюся в качестве подставки под монитор? Ведь что такое шахматы — опять же игра, но позволяющая схлестнуться в противостоя-

нии двум игрокам. "Давайте дадим людям возможность играть друг против друга без участия компьютерного интеллекта, да сюжет красивый придумаем с инопланетянами, рыцарями или жестоким диктатором, да чтоб каждый человек на своем компьютере играл!"

Вот так и появились на свет игры по почте. А когда Интернет получил повсеместное распространение — и по электронной почте E-Mail. Некоторые из этих игр продолжают без перерыва уже несколько лет, при этом число участников в наиболее популярных нечислится тысячами, например, в **Diplomacy** сейчас играет около 5000 человек. Среди наиболее популярных можно также выделить **Adventurer Kings**, **VGA-Planets**, **Stars!**. Есть аналогичные игры и в России, правда, их пока немного. В первую очередь это **Galaxy Plus**, **Universe Master**, **Dragon's Galaxy**, **Atlantis v1.2**.

...как в него играть...

Имеется игровая программа (сервер), которая особым образом обрабатывает поступающую на определенный адрес электронную почту. Играющий отправляет на такой сервер написанное по определенным правилам письмо, содержащее сведения об его очередном ходе. Причем отданные таким образом игровые команды не выполняются сразу, они представляют собой своего рода приказы, которые будут отработаны в точно оговоренное время. Естественно, если игрок по каким-либо причинам не успеет прислать очередную порцию команд, то он упускает оперативную возможность поправить на текущее состояние игры. Это также не смертельно, так как в этом случае его подопечные будут действовать в соответствии с отданными ранее распоряжениями: войска будут продолжать выполнять начатые маневры, планеты — производить товары, и прочее подобное. Вы по-прежнему сможете продолжать дипломатическую переписку, объявлять войны, заключать мирные соглашения.

После выполнения ваших приказов сервер присылает формализованный отчет с информацией о сложившейся игровой ситуации. Для обработки такого отчета у игрока установлена специальная программа-клиент, которая расшифровывает поступившую с сервера информацию. Интерфейсы таких программ сильно отличаются друг от друга, на фоне несколько устаревших текстовых выгодно выделяются более современные с приличной SVGA-графикой. Впрочем, истинных ценителей жанра не смущает отсутствие графики или звука, потому как сам процесс игры настолько увлекает, что можно мириться с некоторыми неудобствами.

После изучения и анализа полученных данных игрок высылает на сервер очередную порцию указаний, и так до победы. Как правило, в подобных играх не бывает одного победителя. Перед началом партии игроки договариваются об условиях окончания игры. Например, победитель должен установить контроль над 2/3 звезд или, если игроков много, побеждают последние 3 выживших, или еще как-нибудь. Помните: вы играете с людьми, с которыми, в отличие от компьютера, можно договориться!

Конкретные правила для каждой игры можно найти на соответствующих серверах (адреса наиболее популярных приведены в конце статьи).

...кому и когда в него играть...

Главным преимуществом РВЕМ игр является полная свобода в выборе стратегии. Так как в качестве противников выступают не компьютеры с ограниченным набором возможных

ILM

The Internet Service Provider

Доступ в Интернет

Высокоскоростной канал в Интернет
Многоканальные цифровые телефонные линии
Любые формы оплаты, включая кредитные карты

тел: (095) 792-5-792
http://www.ilm.net
e-mail: info@ilm.net



Ежемесячная плата
включает в себя

5 часов бесплатно

с 09:00 до 02:00

в час

с 02:00 до 09:00

в час



действий, а люди, то огромное значение имеет дипломатия. Особенно это заметно в **Galaxy Plus** и **Universe Master**, где все игроки анонимны и выступают от лица игровых персонажей. Как следствие, ваш злейший и коварнейший враг на игровых пространствах — может оказаться лучшим другом в жизни.

Кроме того, играть можно в любое свободное время. Даже если у вас его не так много и вы в состоянии выделить только пару часов в неделю — так пожалуйста, частота ходов в таких играх варьируется в зависимости от пожеланий играющих. Практически без перерывов идет набор в новые партии. В месяцы на большинстве серверов начинается от 3 до 10 новых партий.

...ЧТО ДЛЯ ЭТОГО НУЖНО.

Почти все сервера, такие как старейший в России **Galaxy Plus**, — платные. С клиента может взиматься плата в размере 1–2 цента за килобайт. Это приблизительно столько же, сколько стоит килобайт новостей в любой конференции для обычного абонента Релкома. В среднем, выходит около \$3–10 на одного участника игры в месяц. При этом доставка писем от пользователей к серверу осуществляется бесплатно. Точную цену можно уточнить у провайдера, осуществляющего ваш доступ к Интернет.

Есть и совершенно бесплатные игры, например, **Universe Master**.

Вам понадобится исключительно внимательно изучить руководство к игре, так как составление команд серверу часто осуществляется вручную. Для любой игры существует программа-клиент, которая выполнит за вас эту работу, — вам необходимо только точно указать, что вы от нее хотите.

Большинство программ-клиентов принадлежат к категории Shareware, то есть вы производите оплату программы только в том случае, если она вам понравилась.

Не помешает и минимальное знание английского языка, хотя в последнее время появились игры и на русском языке.

Некоторые примеры

Galaxy Plus

Автор — Антон Круглов, создано на основе идеи Рассела Уоллеса. Космические завоевания, экономика и война — таковы три кита, определяющих сущность **Galaxy Plus**. Относительно простые правила и неограниченное число участников в каждой партии делают эту игру весьма заманчивой для того, чтобы впервые окунуться в мир виртуальных звездных войн.

Universe Master

Самая молодая, но уже получившая широкое распространение игра. В первой же партии приняли участие около 100 человек. Вобрала в себя наиболее привлекательные черты множества космических стратегий. Имеет открытую архитектуру, что позволяет вносить изменения в правила по ходу игры (естественно, с согласия всех участников данной партии). Набор в новые партии идет непрерывно. Клиент к ней сформирован в

графике 640x480 и постоянно обновляется. Пока доступна только англоязычная версия. В начале октября выходит русская. Выпускается электронная газета и работает несколько IRC-каналов, в которых игроки бесплатно могут обсуждать новости, вносить предложения по совершенствованию, вести дипломатические переговоры и т.п.

Dragon's Galaxy

Автор — Mikle Zavileyski на основе идеи Антона Круглова. Клон **Galaxy Plus**. Имеет собственные правила, которые постоянно совершенствуются, позволяя учитывать желания самих игроков. Одновременно проводятся партии по разным правилам и с индивидуальными игровыми задачами, что делает каждую новую игру уникальной.

Atlantis v1.2

Автор — Рассел Уоллес, доработка Константина Володина. Феодалная экономика, военные искусства и магия.

Judgement Day

Автор — Рассел Уоллес. Игра глобального завоевания и термоядерной войны. Военное противостояние с системами оружия, аналогичными современным.

VGA-Planets

Автор — Tim Wiseman. Давно любимая почитателями PBEM космическая стратегия. Сочетание экономического, дипломатического и военного начал, особые отличительные черты каждой расы, относительно простые правила и богатый накопленный игровой опыт позволят вам получить максимальное удовольствие от каждой сыгранной партии.

Adventurer Kings

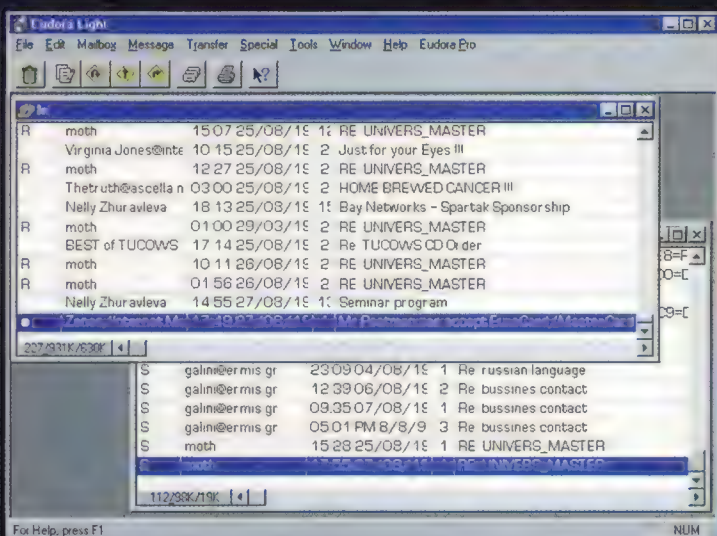
Одна из популярнейших в мире PBEM, написанная в жанре фэнтези. Синтезирует в себе элементы нескольких жанров. Отличительная особенность — наличие значительного разнообразия игровых элементов, таких как персонажи, армии, монстры, заклинания, магические предметы, типы местностей... А также — возможность выбора характера и сущности вашего Короля, наиболее полно соответствующих вашему вкусу и предпочтениям.

Stars2!

Развивает идеи таких популярных игр, как **Master of Orion** и **VGA-Planets**. Идет в среде Windows. Разнообразие направлений научных исследований, технологических компонент и конструкций космических кораблей делают эту игру весьма интересной.

Начало начал

Гейммастера (управляющие серверами) регулярно (обычно 1–2 раза в неделю) публикуют в различных news-конференциях и на своих страничках объявления о наборе в новые игры. Необходимо послать гейммастеру заявку специального вида



(указанного в объявлении), обязательно получить подтверждение — и игра начнется.

Другой способ состоит в попытке лично связаться с гейм-мастером. Помните, что гейм-мастер не обязан вам отвечать (хотя, как правило, они это делают). Внимательно изучите правила игры. Использование клиента, как правило, не обязательно, но очень удобно. Очень рекомендую читать газеты, выходящие по данной игре.

А если мне чего-то непонятно?

При возникновении спорных ситуаций или просто при непонимании чего-либо прежде всего прочтите FAQ ("ответы на часто задаваемые вопросы") и соответствующие газеты. Если ответ на ваш вопрос так и не нашлся — напишите письмо гейм-мастеру той игры, в которую играете. Обязательно укажите название игры, партию, расу и т.д. Если у вас вопрос общего порядка, то быть вы просто-напросто хотите совета или что-то придумали новое — попробуйте написать в соответствующую газету.

Хочу!!! А где найти?

Всемирная домашняя страничка PBEM-игр (на английском языке):

<http://www.pbm.com/~lindahl/pbm.html>

Домашняя страничка автора и вся информация о Universe Master:

<http://www.geocities.com/heartland/prairie/4030.htm>

или <http://www.russianmoth.com>

Сервер Аладон. Содержится информация по всем играм на этом игровом сервере (GALAXY, Judgement Day, Atlantis):

<http://pbem.donetsk.ua/pbem>

Информация о игре GALAXY PLUS, руководство для новичков:

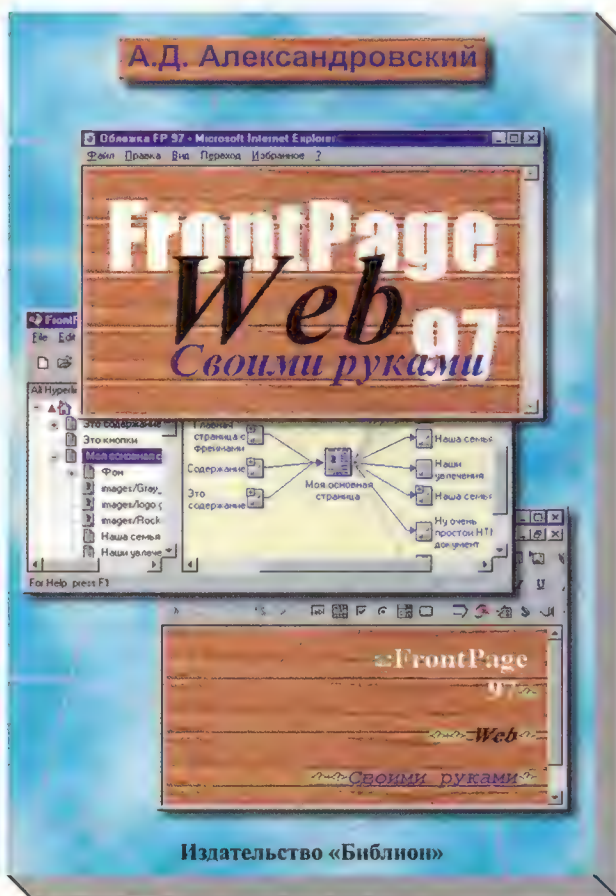
<http://pfo.nstu.nsk.ru>

Тимур Босатышев, автор Universe Master,
moth@post.lanta.nsk.ru

**Впервые
на русском языке!**

**Подробное
руководство по работе с
самым популярным пакетом для со-
здания собственных web-страниц
Microsoft FrontPage 97.**

... от небольшой личной страницы до
корпоративного сервера, в режиме
WYSIWYG, без программирования HTML
и JavaScript. Все, что необходимо для ус-
пешной работы в Интернет.



Книга рассчитана на пользователей, которые желают самостоятельно создавать собственные Web страницы в Internet. В качестве инструмента для создания HTML документов рассмотрен Microsoft FrontPage 97.

Автор знакомит читателя с приложениями, входящими в состав FrontPage 97: проводником (FP Explorer), редактором (FP Editor) и персональным Web сервером. Для тех, кто хочет понимать внутреннюю структуру создаваемых документов, отдельно рассмотрены языки гипертекстовой разметки (HTML 3.2) и создания сценариев (JavaScript). В приложении приведены спецификация тегов, поддерживаемых Internet Explorer 3.0 и справочник по объектам Netscape Navigator 2.0.

Книга может быть полезна как для начинающих, так и для квалифицированных пользователей.

Тел.: (095)190-9768

ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННЫЙ
СЕРВИС
INTERNET
Mr.Postman
<http://www.aha.ru>

Платим только за время, которое вы тратите на Интернет!

Решение от Аха!

Платите только за время, которое вы тратите на Интернет!

Решение от Аха!

Платите только за время, которое вы тратите на Интернет!

Решение от Аха!

ЕДИНЫЙ НАБОР СЕРВИСА

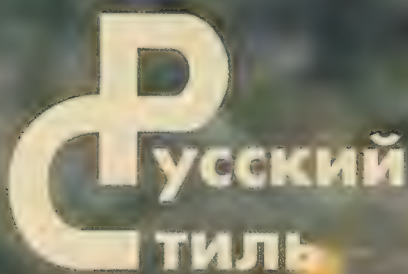
- решение FTP, Shell, Mailbox, WWW
- электронная почта (E-Mail) и факс-интернет
- доступ к бухгалтерскому миру WWW-серверов
- собственные WWW-страницы
- возможность для каждого пользователя 24/7
- круглосуточная техническая поддержка
- круглосуточная служба безопасности



Zenon N.S.P.

Тел.: (095) 250-4629

Ваше решение
WWW-сервиса
за \$30 в месяц



Наш адрес: Москва, м. Алексеевская,
Звездный б-р, д. 21, офис 526.

Телефоны: 215-5701 215-2775 215-2057.

E-mail: rsprog@dol.ru www.russtyle.ru

Путешествие в загадочную страну игр.

Лучшие Игры

Carmageddon \$43

Dungeon Keeper \$33

Neverhood \$55

Megarace 2 \$35

и многие другие...

ЧИТАТЕЛЕМ «НАВИГАТОРА ИГРОВОГО МИРА»

на игры скидка 3%

Компьютеры

на системных платах ASUSTeK

Pentium® processor 150/8 EDO RAM/HDD 1.3/1 Video MB PCI \$513

Pentium® processor 166/8 EDO RAM/HDD 1.3/1 Video MB PCI \$565

Pentium® processor 166 MMX™/8 EDO RAM/HDD 1.3/1 Video MB PCI \$571

Pentium® processor 200/8 EDO RAM/HDD 1.3/1 Video MB PCI \$614

Pentium® processor 200MMX™/8 EDO RAM/HDD 1.3/1 Video MB PCI \$639

Pentium® processor 233MMX™/8 EDO RAM/HDD 1.3/1 Video MB PCI \$840

Мониторы

Hitachi 15" SuperScan Pro 500 \$299

Hitachi 17" CM620E \$540

Hitachi 17" CM611E \$669

Hitachi 21" CM802E \$1599

Nokia 15" 442Xi \$430

Nokia 15" 442Xi \$450

Nokia 17" 447Xi \$995

ViewSonic 15" E655 \$305

ViewSonic 15" GS \$340

ViewSonic 17" 17PS \$690

ViewSonic 17" 17GA \$640

ViewSonic 17" 17GS \$605

Широкий выбор комплектующих
системные платы, процессоры,
видеоплаты, жесткие диски,
накопители Iomega, мультимедиа,
модемы, сетевое оборудование.

Deathmatch Maker

(редактор уровней для Quake)

Издатель: Macmillian Digital Publishing, USA
Разработчик: Virtus Corporation
Системные требования: Pentium, 8 Mb RAM, полная версия Quake
Рекомендуется: 16+ Mb RAM
ОС: Windows 95

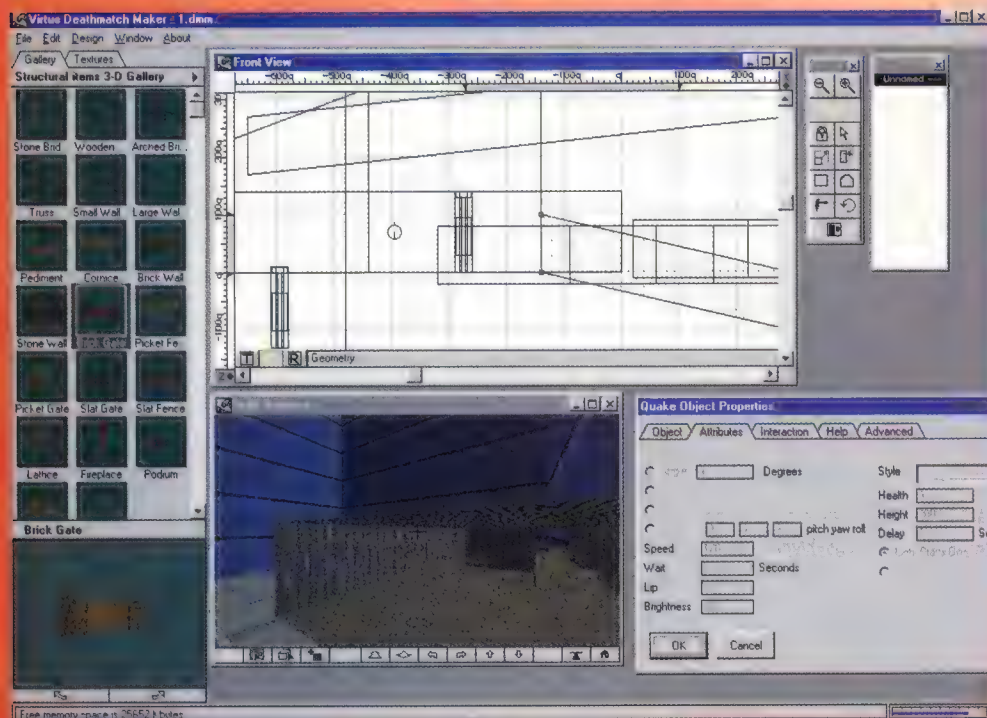
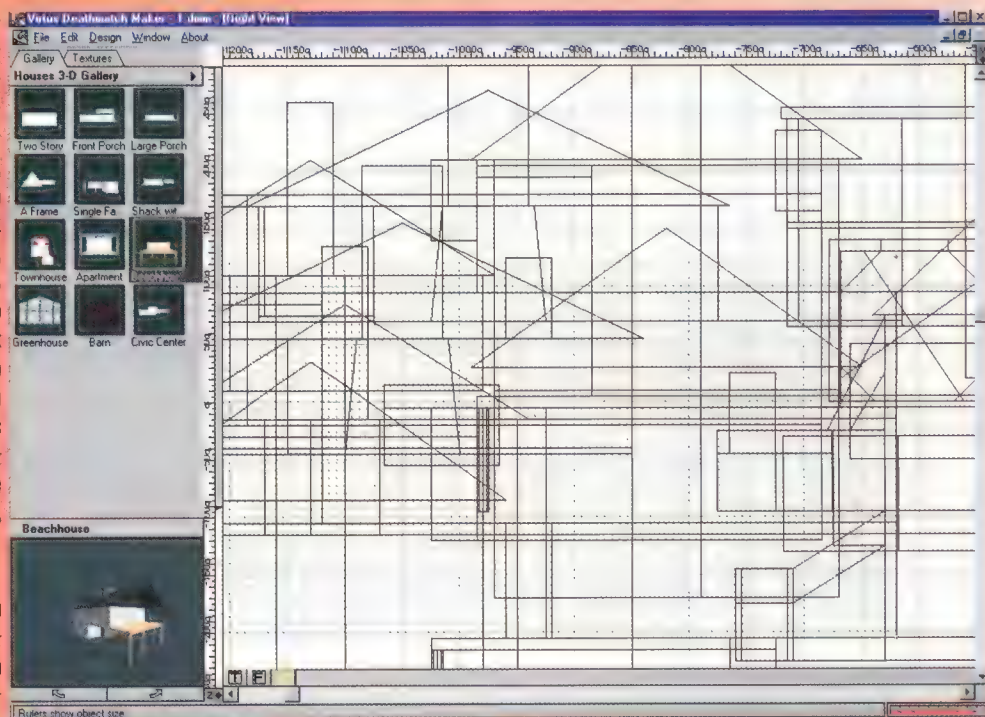
Раз уж вы читаете данный журнал, то можно смело предположить, что название Quake вам знакомо. Потому как упомянуто оно было в текущем и предыдущих номерах n-ное количество раз по самым разным поводам. На сей раз мы хотим остановиться на том, что касается открытой архитектуры Quake, а также поговорить о тех безобразиях, которые эта открытая архитектура позволяет с ним вытворять, — так как ее открытость подразумевает, что всякий юзер, вооружившись подходящим "софтом", запросто может насоздавать собственных уровней. Ниже мы расскажем о мощной и в то же время простой программе Deathmatch Maker, с помощью которой создание собственных примочек для Quake становится легким (относительно, конечно) и доступным.

Подробности...

Основное окно программы разделено на три части (см. скриншоты): в левой части расположена панель библиотек, в центре —

главный вид (предназначенный для общей планировки уровня), внизу размещено окно предварительного просмотра

ра. Именно библиотеки Gallery составляют основную часть редактора: в них содержатся рассортированные по группам монстры, оружие, предметы, 3D-примитивы (кубы, многоугольники, комнаты, колонны и т.п.) и, самое главное, готовые конструкции — мосты, лифты, постаменты, лестницы, кнопки, ловушки, телепортаторы, предметы мебели.



Для помещения любого из объектов в сцену достаточно выбрать его и перетащить левой кнопкой мыши на главный вид. Далее объект можно деформировать, масштабировать, вращать. В меню Tools расположены инструменты для произведения названных операций. Кроме использования примитивов, имеется возможность рисовать объекты. Само собой, самостоятельно созданные вами объекты можно сохранить в библиотеке, чтобы затем использовать их повторно.

В этом же окне в закладке Textures находятся текстуры, как из самого Quake, так и нарисованные разработчиками редактора. Текстуры можно назначать как отдельным граням, так и сразу целым объектам. Существует возможность импорта собственных текстур, созданных в популярных графических пакетах, а также из файлов специального формата WAD2.

Если вы делаете уровень и хотите



3D Stereo Set™

Оборудование Виртуальной Реальности раздвигает границы Вашего монитора. Высококачественное стерео изображение на обычном мониторе теперь доступно и Вам. Система работает в средах DOS и Windows и поддерживает практически все аналогичные типы устройств (3D MAX, Cybermaxx, i-Glasses..)

Специальная плата "3D Monitor Extender" разработанная фирмой управляет процессом создания стерео изображения автоматически.

Система может работать, как со стандартным проводным шлемом, так и со специальным шлемом управляемым по инфракрасному каналу.

В комплекте поставляются драйвера, различные утилиты и программы для самостоятельного изготовления стерео изображений, а также стерео игры.

Более подробную информацию Вы можете получить на нашем Internet сайте <http://www.shield.ru> или непосредственно в фирме "Русский щит"

Softool 97
Cmend 07



Фирма "Русский щит" Торговый зал: ул.Октябрьская д.1
Телефон: +7 (095) 174-2408, +7 (095) 174-2428
Факс: 170-9023 E-Mail: shield@glasnet.ru
Internet site: <http://www.shield.ru>

ZAR
Madspace
от Maddox Games
ДЕМО ВЕРСИИ БЕСПЛАТНО

просто походить по нему (не играя!), то это можно сделать в специальном окне в нижней части экрана. Для перемещения можно использовать клавиатуру и мышь одновременно, как и в игре.

В главном окне показаны все объекты, оси симметрии и координатные линейки. В каждый момент времени можно видеть только одну проекцию, но соответствующие пиктограммы позволяют переключаться между видами. Главный вид может быть настроен по вашему усмотрению, включая масштаб и цвет вспомогательных линий. Если на выделенном объекте щелкнуть правой кнопкой мыши, то появится огромное окно свойств объекта (на рисунке — справа), где могут быть установлены параметры — класс (в понимании Quake), тип геометрии, разнообразные свойства.

Резюме...

Deathmatch Maker отличается мощностью, гибкостью и простотой. Его можно порекомендовать самым широким слоям играющей публики, особенно тем, кто не обладает опытом работы с подобными программами. И если вы еще не успели попробовать свои силы в генерации уровней для игр в жанре 3D, то это — именно тот редактор, с которого стоит начать. Абсолютное большинство прочих редакторов, которые существуют на текущий момент, либо крайне усложнены и совершенно не годятся для

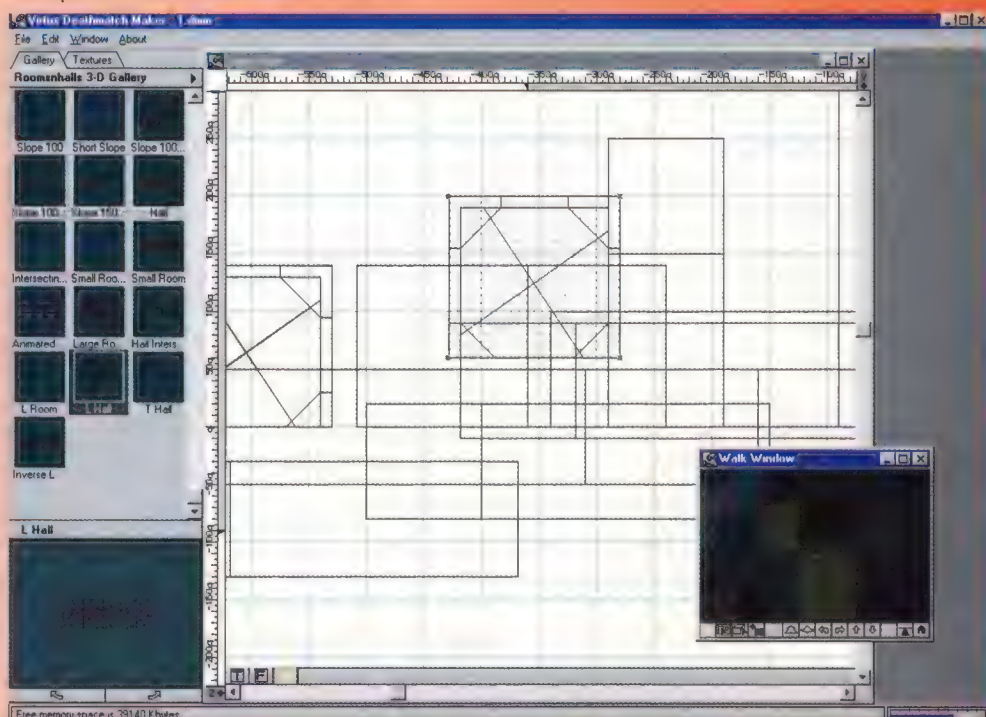
обычного пользователя (реже), либо неудобны в использовании (чаще), либо не предоставляют всех тех возможностей, которые заложены в Deathmatch Maker (наиболее частый вариант).

К слову говоря, Deathmatch Maker настолько прост в использовании, что легко может быть освоен даже без чтения документации, которая в силу своей откровенной англоязычности может

оказаться нечитабельной для истинных приверженцев исключительно русского языка. :-))

Так что, господа квакеры, дерзайте. И — кто знает? — возможно, вы повторите судьбу Sandy Peterson'a...

Роман Викторов





Bomberman существует уж испокон веков, впервые забрезжив на приставках типа Dendy. Главным героем в Bomberman был маленький человечек, который носился по заполненным монстрами лабиринтам и разбрасывал в коридорах мины, которые при взрыве разносили на куски и оказавшихся поблизости монстров, и рядомстоящие стены. Естественно, уровень был забит бонусами, облегчавшими путь к победе. "Сверхзадача" человечка сводилась к тому, чтобы найти выход на следующий уровень, не попавшись в

лапы к чудовищам.

Радиоактивное имя

Звучит не слишком-то привлекательно? А как насчет того, что уже тогда Bomberman был признан одной из лучшей multiplayer в мире и, в сущности, сохраняет этот титул по сей день? Что скажете на то, что вскоре Bomberman был перекомпилирован на PC под именем Dyna Blaster, и что с тех пор он постоянно тиражировался на приставках в различных своих версиях?..

Настал 1997 год. Студия HudsonSoft, владеющая правами на Bomberman, заручившись поддержкой мощного паблишера Interplay, выпускает новый вариант бомбочеловека, присваивая ему "радиоактивное" имя Atomic Bomberman. Пришедшая из безвозвратной старины простенькая аркада в век помещательства на стратегиях и action смотрится несколько неожиданно.

Вдвойне неожиданным кажется на первый взгляд, когда многие уважаемые игровые журналы с мировым именем, в том числе "Next Generation", присваивают Atomic Bomberman титул "лучшей multiplayer-игры года". Когда его реклама мелькает размещается на дорогостоящих страницах "PC Gamer" и "Computer Gaming World". Когда статьи о нем появляются во всех интернет-журналах (например, на GameSpot)...

Инстинкт самосохранения

Первое же, что бросается в глаза при запуске игры, — значительно улучшенная гра-

Жанр:Логическая аркада
Издатель:Interplay
Разработчик:HudsonSoft
Системные требования:
 Pentium 90, 16 Mb RAM
ОС:Windows 95

фика, снабженная максимумом анимации. Наконец-то Bomberman сделал шаг вперед, оторвавшись от схематичных иконок, подобно озверевшим шашкам мотающимся по игровому пространству! А поиграв малость, вы обращаете внимание и на прикольные ролики гибели противников, которых, как вскоре выяснится, записано бесчисленное количество.

И, собственно, о противниках. Для фанатов Dyna Blaster сделанное нововведение будет равносильно легкому шоку: страшные-ужасные монстры отсутствуют как класс. Против вас выступают такие же бомбермены, как и вы. Причем если монстры характеризовались атрофированным интеллектом и повышенной агрессивностью, то бомбермены, которые во всем подобны вашей персоне, действуют, в первую очередь исходя из соображений здравого смысла. Им что надо? Самим выжить, а вас подорвать на мине, и именно в таком порядке. Инстинкт самосохранения развит у них гораздо лучше, чем инстинкт убийства.

Бесконечные лабиринты

В отличие от старых вариантов Bomberman, действие происходит лишь на одном экране, который никак не скроллируется (а потому совершенно непонятно, откуда столь высокие системные требования). Вам предоставляется возможность выбора из одиннадцати типов лабиринтов, причем наличествует также и опция свободного выбора (по усмотрению компьютера, значит). Говорите, что одиннадцать — это маловато? Не волнуйтесь, это предусмотрено. Вам не придется постоянно носиться в одинаковых коридорах, применяя однажды выбранную тактику борьбы. Существуют еще и



■ "Египетский" уровень: есть, где укрыться, есть, что повзрывать



■ Уровни в Atomic Bomberman до отказа забиты всяческими бонусами

схемы лабиринтов, каковых набирается шестьдесят. Например, выбрав схему "Теннис", вы должны будете швыряться бомбами через символическую сетку; схема "Боулинг" позволит погонять шары в кегельбане. А сверх того, для крутых дизайнеров уровней существует возможность создания собственных лабиринтов (для этого, находясь в меню, надобно 6 раз нажать комбинацию CTRL+E). Редактор позволяет как измысливать новые уровни, так и "издеваться" над существующими. Вплоть до модификации графики и музыки...

Десять бомберменов

Atomic Bomberman годится и для одиночной игры (но возня с компьютером один на один увлекает ненадолго), и для компанейских разборок. Компания может составлять до десяти человек. Как недостаток: программная реализация немного подкачала Atomic Bomberman, и при сетевых битвах игроки периодически оказываются выкинутыми из игры. Как достоинство: любой из "живых" игроков в любой момент может быть заменен на компьютерного, который в соперничестве с человеком способен выглядеть вполне прилично.

Многопользовательские поединки проходят в теплой дружественной атмосфере братоубийственной бойни; соперники мечутся по лабиринту аки угорелые, подкладывая бомбы на каждом перекрестке, прячась за углами и активно собирая бонусы.

Atomic Bomberman поддерживает игру по модему, нуль-модему и сети IPX. В скором времени Interplay обещает выпустить патч для игры через Интернет (TCP/IP). Предвидим массовые баталии и создание кланов, как в Diablo и Quake...

Желе из бомбы

Кстати о бонусах. Их — много. Начиная от примитивных "ускорения" и "удлинения струи пламени" и заканчивая "супер-болезнью" и "телепортацией". При наличии некоторых бонусов бомбы можно разбрасывать пачками; пинать и толкать; устанавливать на них часовые механизмы; превращать в желе; поднимать с пола и перетаскивать поближе к противнику... Богатство игровых возможностей — непредаваемое.

И плюс ко всему, типы лабиринтов различны, а поэтому вам придется каждый раз вырабаты-

вать новую тактику. На хоккейном поле движения несколько заторможены; на кладбище стены имеют свойство разрастаться; конвейерный уровень позволит вашим любимым бомбам совершать короткие путешествия к засевшим по углам другим бомbermanам...

Глазки на кучке пепла

Все это "священнодействие" сопровождается веселенькой музычкой с некоторыми техномотивами и прикольными звуками. Услышишь вопль умирающего подрывника, увидишь, как его глазки падают на кучку пепла, и на весь день хорошее настроение обеспечено (хотя, конечно, все зависит от того, чьи глазки упадут на кучку пепла...).

И последний игровой элемент, который завершит обрисованную в вашей голове концепцию игры, — отсчет времени. Одна партия длится от одной минуты до десяти, и по истечении отведенного времени стены начинают постепенно сужаться, оставляя для завоевавшихся бомберменов все меньше и меньше пространства. В такой ситуации выживет хитрейший, или тот, кому больше повезет.

А ведь знаете? — пожалуй что, это и есть главный принцип Atomic Bomberman. Выживает хитрейший-разумнейший, и это честно, — но также и тот, кому больше повезет, и это добавляет азарта, подливая масла в огонь на многопользовательских поединках.

Возможно ли назвать Atomic Bomberman одной из лучших многопользовательских игр года? Нет



■ Выживание становится падчерицей везения, когда такая орава бомберменов собирается на раз в одном месте



■ Одна из наиболее оригинальных схем: хоккейное поле, на котором по методу кегельбана надо накатывать на противника бомбы



— во всяком в случае не в России, где игроки поотвыкли от игр нестандартных жанров. А хотелось бы назвать...

Андрей Шевченко

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	7.8
Время освоения:	от 0.1 до 0.5 часа
Знание английского:	не требуется

BETRAYAL IN ANTARA



Жанр:.....RPG
Издатель:.....Sierra On-Line
Разработчик:.....Sierra On-Line
Системные требования:.....486DX4-100, 16 Mb RAM
Рекомендуется:.....Pentium 90
ОС:.....Windows 3.1/95

Все гнило в Датском королевстве из трагедии Шекспира "Гамлет"

Эту игрушку я ждал еще со времен Betrayal at Kronedor, увидевшего свет в девяносто третьем году. Сначала были просто мечты о продолжении... потом поползли слухи, появились первые со-

общения... многие журналы стали писать об Antara так, будто она уже появилась (а в Интернет все еще лежали только картинки и скудное описание — сплошное огорчение)... И вот, наконец, у меня в руках вожденная коробка с тремя CD.

Наверное, я фанат: даже три неудачных попытки проинсталлировать игру не смогли испортить мне радости от того, что я увидел, когда она в конце концов заработала.

Пусть в Betrayal in Antara Крондор даже не упоминается, зато во всем остальном это самый настоящий сиквел. Sierra сохранила самое главное — настроение, особый повествовательный аромат предыдущей игры, не говоря уже о характерном крондорском интерфейсе.

Роман в жанре RPG

По сюжету Betrayal in Antara тянет на хороший роман: мальчик-маг, молодой воин, девуш-

ка-рэнжер и человекозверь путешествуют по Империи Антара времен упадка, раскрывают заговор, в который они оказались впутанными по воле случая, и выясняют, что же на самом деле происходит в их родной стране.

Обнаруживая все новые и новые квесты и побочные линии, я не переставал удивляться изобретательности авторов сценария, ухитрившихся насытить действием все множество квадратно-игровых миль Антарского континента и полутора десятков отмечающих ход истории глав-вешек.

То, что меня не убьет...

Распространив обычную систему скиллов на область магии, Sierra получила RPG, в которой новые заклинания вы можете не только находить, изучая древние свитки, но и создавать самостоятельно, комбинируя магические умения (а их в игре целых 20!).

Кроме того, выжив после очередной магической атаки, маг имеет шанс ос-



■ очередной плоско-рисованный магазинчик. Здесь продают книги текстом экранов на восемь



■ Щит — штука хорошая, но лучше позаботиться о надежном и целом доспехе



■ Неким странным образом оказавшись на стене, спуститься с нее вы уже не сможете. Это — один из багов игры. В принципе, взойти на стену-то возможно, — но не с разбегу (на три метра-то!), а по лестнице...



■ Вы все ж таки подкрались к врагу! Ну как, оспоризим внезапным нападением или честно вызовем на бой?



■ Заплечный мешок набивается после каждого боя - что ж, все лишнее потом продадим, если найдем где

воить примененное против него заклятие (почти по Ницше: "То, что меня не убьет, сделает меня сильнее").

Боевые шахматы

Крондорская пошаговая система поединка с видом от третьего лица почти не изменилась. Клетки поля теперь не квадратные, а шестиугольные, ударов мечом стало три, а за один ход можно не только нанести удар или прочитать заклинание, но и выпить какое-нибудь полезное зелье, починить доспехи, сменить оружие или применить волшебный предмет.

А представьте себе мою радость,



■ Бой - совсем как в Betrayal at Krondor, только клетки шестиугольные

когда после десятка "никаких" боев я обнаружил, что противники вдруг помнили и научились копировать мою собственную тактику! Приятно поиграть с умным человеком.

В режиме автоматических сражений теперь можно передавать компьютеру управление одним или двумя персонажами, а не только всей компанией сразу. Но это на любителя, уж больно антарский искусственный интеллект "задумчив".

Не до ..?

Мне кажется, что разработчикам просто не хватило времени (хотя — три года в разработке...) или мегабайтов.

Взять, например, озвучку. Профессиональные актеры дали голоса 50 персонажам, но по антарским меркам это капля в море, а потому общение с большинством NPC сводится к чтению выведенного на экран текста, повествующего о том, что же произошло, когда

вы постучались в очередной домик.

К несчастью, текст порой выводится только один раз, и системой просмотра (в общем-то, отличной) запоминается не всегда.

Ну что им стоило сделать не три, а четыре CD!

Графические безобразия

Главные разочарования связаны с графической частью движка. Я смирился со странной для Win95 256-цветной палитрой, разрешением

640x480 и елками, которые вблизи распадаются на коричнево-зеленые квадратики, но упираться в символизирующую лес стенку с нарисованными на ней деревьями и без содрогания обнаруживать в трехмерном окружении словно вырезанных из картона (и потому невидимых с торца) NPC, я так и не привык.

Увы, есть неприятности и посерьезнее: движок просто-напросто глючит. Уже во второй главе мне попалось не предусмотренное по игре пустующее селение, которое следовало бы назвать "Завис Непременный"; при сражении в узком ущелье часть противников удобно расположилась в толще скалы; в первом же большом городе мои приключения загадочным образом научились запрыгивать на заборы и крыши многоэтажных домов, после чего спускаться на землю уже не желали.

С другой стороны, нарисованная от руки карта и стилизованные под книжные иллюстрации черно-белые заставки смотрятся очень хорошо, портреты персонажей и NPC выразительны, а ландшафты (если не подходить близко к деревьям) живописны и меняются в реальном времени сообразно передвижению партии, смене погоды и времени суток.

В это я буду играть медленно

Итак, кто же будет играть в Betrayal in Antara? Только те, кому дорог старый добрый Крондор? Я бы сказал иначе: те, кому нравится неторопливый, почти книжный ход событий с эпическим размахом и те, кто ценит миры, где есть, что исследовать, и действительно можно жить.

Василий Андреев



■ Храм Хенны, самого веселого бога Антары

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	6.8
Время освоения: от 0.5 до 1 часа	
Знание английского: необходимо	

Parkan: Хроника Империи

Жанр:.....Космический симулятор + 3D action,
с элементами стратегии
Издатель:.....Никита
Разработчик:.....Никита
Системные требования:.....Pentium 120, 16 Mb RAM
Рекомендуется:.....Pentium 166-200 MMX, 32 Mb RAM
ОС:.....Windows 95

"Кто контролирует Пряную Соль —
контролирует Империю"
Барон Владимир, Дом Харконнен

Отдаленное будущее

4097 год со дня основания колонии Лентис. Вся известная Вселенная составляет Федерацию Миров. Большинство Миров входят в Федерацию только формально. Выросшая из размеров корпорации, Торговая Лига сформировала открытую оппозицию в рамках Федерации. Нараставшая конфронтация привела к открытым боевым действиям, известным как Война Лиги.

Поводом для Первой Войны Лиги

послужил эксперимент, проводившийся на планете Лентис. В ходе боевых действий было применено самое мощное и негуманное оружие — высокоэнергетическое. Весь планетарный сектор был уничтожен. Однако дальнейшая несостоятельность вынудила Лигу подписать перемирие с недавними противниками — планетами Зеленого Кольца. Послевоенное развитие привело миры Кольца к трансформации в Империю, с соответствующей иерархией и титулами. Флот Империи — Патруль — контролирует запрещенные после войны сектора пространства Лентис.

Нестабильность пространства в запрещенных секторах вызывала всеобщую тревогу. Туда с экспедицией был отправлен исследовательский крейсер Wanderer. Корабль достиг пограничных районов сектора, а затем таинственно исчез. Базой Аргус был послан унитарный имперский рейдер — Parkan. Его задача — провести расследование пропажи и исследовать район аварии. Экипаж — один человек — вы.

Наше время

Прочтенное вами — не отрывок из ненаписанного романа Френка Херберта. То — предыстория и введение в игру "Parkan: Хроника Империи" (иначе — Parkan: Imperial Chronicles) от компании "Никита". Миновало то время, когда российские игры вызывали удивление одним фактом своего существования. Parkan — серьезный конкурентоспособный продукт. Он не только выполнен на современном уровне, но и готов поспорить с планируемыми западными релизами аналогичного жанра.

Начнем с того, что Parkan отходит от стереотипа приключенческого космосимулятора благодаря привнесению элементов 3D action. Осуществляется это таким образом, что вы не только совершаете межзвездные путешествия, гордо восседая в рубке уп-

равления корабля Parkan, но и периодически, облачаясь в боевой костюм, покидаете его пределы для обследования расположенной на планете базы, а то и для абордажной схватки на подбитом вражеском звездолете.

Являясь симбиозом обоих жанров, игра реализует самые смелые пожелания пилотов Privateer и любителей действий "от первого лица". Будучи космосимулятором, Parkan вторгается на территории Origin и LucasArts, задающих стандарты в области покорения космоса с лазерными/ионными/фотонными пушками на борту; будучи 3D action — воссоздает на территории звездных бесконечностей нечто типа Strife, где элементы разнесения черепов встречным недругам чередовались с необходимыми для прохождения элементами общения.

Итак, Parkan. Во-первых, идет исключительно под Windows 95, DirectX и автоматически оптимизируется под процессоры MMX или Pentium Pro (при их наличии). Тем не менее, на рекомендованном P-166 игра протекает довольно плавно и почти не подтормаживает (исключение составляет 3D action при максимально увеличенном экране на 640x480).

Разработчики использовали собственный дизайн внутриигровых окон — как следствие, во время игры о наличии Windows ничто не напоминает.

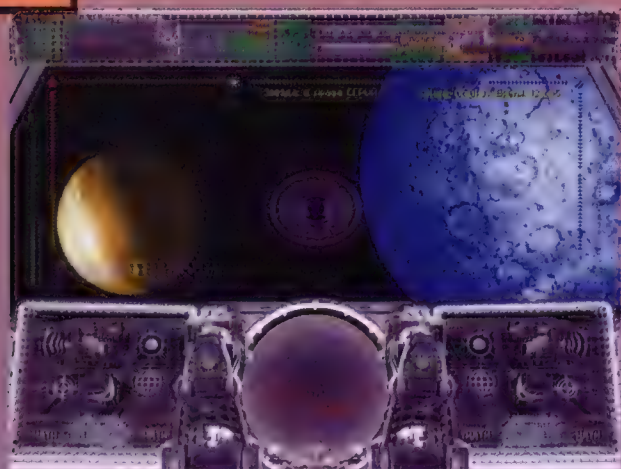
Предлагаемую раскладку управления я счел совершенно неприемлемой; кисти "Никиты" есть возможность полного перераспределения клавиш. А вот джойстик Parkan не поддерживает — а без него в космическом симуляторе многие играющие окажутся как без рук. И — еще одна отрицательная черта управления — если вы привыкли поворачивать в 3D action с помощью мыши, то в данном случае будете малость разочарованы: ее перемещения по коврику предназначены исключительно для изменения угла зрения, но не для ходьбы.

Отдаленное будущее. Чуть

позже

При старте корабля Parkan произошел сбой систем навигации. В результате вы оказались в малоизвестном уголке мертвой зоны Лентис. Данных о местонахождении базы нет. Вам необходимо привести рейдер в рабочее состояние, обеспечить его топливом и выполнить миссию.

Неудивительно, что люди покинули сектор! На текущий момент его население составляют роботы, которые пред-



■ На одной из планет вас ждет отдых и бесплатное топливо. На другой — засада. Что выбрать первым?



■ У Матубо все прочное и основательное. Столы, стулья, звездолеты...

назначались для помощи людям в колонизационных работах. Теперь они обжили сектор и сформировали кланы. Каждый клан состоит из роботов одного типа, и всего таких кланов пять. А в дополнение к тому, отсутствие государственной системы привело к появлению никому не подчиняющегося клана пиратов.



■ Эти самоходки жаждут от вас только одного. Рыночных отношений.

Универсальной валютой в данном секторе галактики служит топливо, являющееся "продуктом питания" роботов и средством для межзвездных путешествий. Почти как по Марксу: при отсутствии единого государственного управления валютой становится наиболее ценный товар.

В чем заключается ваша задача? Нетривиальный вопрос.

Для начала — потратить немало усилий на то, чтобы адаптироваться к местным условиям жизни. Кибернетической жизни, правильнее сказать. В Parkap воссоздана более чем масштабная система отношений, воплощен целый каскад законов игровой среды, и освоить "с наскока" вам удастся разве что управление.

Разобравшись в местной системе экономических и социальных взаимоотношений — научитесь тому, как добывать необходимые компоненты для оснащения корабля. Восстановив Parkap — получите шанс выполнить задание и вернуться на базу Аргус. Звучит совершенно элементарно. Укладывается в 20–25 часов чистого игрового времени при условии уже полученного знания игровой среды (а это еще часов пять).

Ничто и никто не ограничивает вас в выборе путей существования. Можно стать наемником, выполняя задания кланов. Можно пробавляться меновой торговлей. Можно заложить собственную добывающую колонию. И необходимо укрепить свой корабль как можно лучше, чтобы быть способным противостоять распоясавшемуся пиратству. Иначе придется расстаться сначала с "кошельком" (читай — топливом), а вслед за этим и с жизнью.

Космический Шерлок Холмс

или

Дороги, которые мы выбираем

Каждый раз, когда вы начинаете новую игру, игровой мир Parkap генерируется заново. Мир этот огромен, ведь сектор Лентис состоит из пяти скоплений. Каждое включает в себя несколько звездных групп, состоящих, в свою очередь, из одиночных звезд или звездных систем. Причем при происходящей генерации мира баланс ресурсов остается неизменным, и этим соблюдается равенство начальных условий. То есть в каждой раз будет одно и то же соотношение богатых ресурсами планет к их общему количеству.

Parkap ставит перед вами глобальные общегровые цели (вехи) — далее вам необходимо самостоятельно определить методы их достижения. Существует набор ключевых действий, которые являются обязательными к выполнению, если вы хотите потом суметь похвастаться друзьям, что прошли Parkap.

Каковы они, эти действия? Основное — сбор частей аварийного маяка корабля Wanderer. "Артефактов", другими словами. И не стоит игнорировать сообщения типа "На планете такой-то находится неопознанная деталь чужого корабля". Для вас это означает, что вы идете по верному пути и приближаетесь к разгадке.

Приятно, что информацию такого рода можно не записывать на бумажку, лихорадочно обшаривая квартиру в поисках пишущего предмета и кусочка сколько-нибудь годящейся для исписания материи. Все важные сведения автоматически заносятся в память бортовых компьютеров.

Помимо поиска "запчастей" от Wanderer, необходимо выполнять всяческие второстепенные условия, которые варьируются при генерации мира и не всегда однозначно указываются. Поэтому помните: сражаясь с пиратами или совершая выгодную сделку, вы преследуете, в конечном счете, одну единственную цель — сбор информации о Wanderer.

Сначала о пропавшем корабле-исследователе вам ничегошеньки не известно. Постепенно, очень постепенно, в ваши руки попадают крупинки сведений о его судьбе. В различных звездных скоплениях проявляются сообщения о артефактах. Информация

постепенно приобретает наивысший приоритет и, в сущности, становится наиболее ценным для вас товаром.

Источниками информации являются компьютеры. Компьютеры любой планеты, луны или даже космического корабля. Бывает, безрезультатно обшаришь всю звездную систему, каждую планету и луну. И вдруг казалось бы совершенно бесполезная в информационном плане стыковка с транзитным Т-транспортником приносит долгожданную новость.

Между прочим, в любой "обитаемой" системе желательно совершать стыковки со всеми кораблями, кроме патрульных. Последние болтаются вокруг планет и особой ценности не представляют.

Так как игра моделирует реальное течение времени, полученная информация может оказаться устаревшей. Например, стало известно точное местонахождение второго артефакта. Но по прибытии на указанную планету вы ничего не обнаруживаете. Через местный компьютерный терминал до вас доходят данные о дальнейшей судьбе артефакта. Его могли украсть из космопорта заезжие торговцы или прибрать к рукам космические старьевщики. В этом случае транспортные корабли в данной звездной системе представляют удвоенный интерес. В любом случае, не "сидите" в одной звездной системе, действуйте активно, и информация так или иначе вас найдет. Под лежащий камень в Parkap вода не течет.

Вы, никак, утвердились во мнении, что обладания знаниями достаточно для успешного выполнения сюжетной миссии? Как бы не так — это было бы слишком просто! Господа, всякое перемещение корабля чревато расходом топлива. Всякая встреча с пиратами, если вы не рискуете вступить с ними в бой, чревата расходом топлива — именно им придется откупаться (если они еще согласятся его взять — могут сразу полететь в драку!). А если вы приняли бой, и другой, и третий, то корабль уже нуждается в ремонте, а что у нас служит валютой? Верно, все то же самое



■ Ну вот, я к ним с дружественным визитом, а они меня прогоняют...



■ С увальнями Матубо лучше не фамиллярничать. Стреляют они лучше, чем говорят

топливо.

Как следствие, необходимо обеспечить себя постоянным источником топлива. И опять же начинаются варианты. Можно заняться грабежом пиратских кораблей — такое тоже возможно! — но ненадежно. Лучше приняться за колонизацию планет. Ведь любая незанятая планета (либо захваченная) может стать "родовым гнездом" для вашего собственного роботоклана! И начав развивать собственную базу, вы обеспечиваете себя постоянной топливной подпиткой.

Великолепно! Потрясающе! Вот только есть одна небольшая неувязочка. Parkan носится от одной звездной системы к другой, а колонизированная планета остается там, где она есть. Кончилось топливо — надо возвращаться — а с закаченным на борт топливом снова куда-то мчаться — а там вы замотались, и уже на возвращение к родной базе топлива не хватает, и начинается грабеж пиратов, а когда это окончательно надоест — процесс основания новой базы. И вы с головой погружаетесь в омут топливной проблемы, и вдруг в какой-то момент выныриваете на поверхность, возвращенные к реальности внезапно возникшей в голове отрезвляющей мыслью: ведь цель игры состоит не в создании топливной империи, а в отыскании частей Wanderer!..

Три в одном: космический симулятор

Что ж, пора рассмотреть Parkan подробнее (а вы думали, что мы уже забрались в самые недра игровой концепции и остается лишь подвести итоговую черту?..). На самом деле, ведь игра совмещает в себе три жанра, два очевидных и один неявный. Тот жанр, который как бы "неявный", — экономическое моделирование, играющее отнюдь не менее значимую роль, чем симулятор и action. Но не будем забегать вперед — займемся космическим симулятором.

На начальном этапе игры ваш корабль оказывается лишен возможности совершать межзвездные прыжки. Для

возобновления нормального функционирования гипердвигателя необходим джампер — устройство для межзвездных перелетов. Без него вам будут доступны только "черепахи" — межпланетные перемещения в пределах одной звездной системы, в которую вас и забросила произошедшая катастрофа. Заполучив джампер, вы открываете для себя возможность неограниченного перемещения в доступном для навигации пространстве.

О пространстве. Окружающие вас космические дебри заполнены кораблями. Одни принадлежат местным кланам, которые по отношению к вам изначально нейтральны. Другие корабли пилотируются пиратами.

Нейтральность местных кланов не является раз и навсегда установленной данностью. Завяжите с ними торговые отношения — и получите друзей (конечно, принимая во внимание то, что дружба с роботами — понятие несколько относительное). А можно и вражду устроить.

Касаемо пиратов: столкновения с ними происходят только внутри звездных систем. Перехватывать вас во время гиперпрыжков они не могут.

Первая встреча со звеном пиратов протекает довольно "миролюбиво". Вас интеллигентно просят поделить часть топливных запасов. Вам выбирать, вступать ли в бой или безропотно отдать драгоценное топливо, избежав стычки.

Но, в любом случае, повторная встреча будет носить боевой характер. Результат такой встречи однозначно предсказать нельзя. Наиболее вероятно, что последует нападение на ваш корабль... Вообще же, особо опасаться нападения пиратов не стоит — не того полета эти птицы. Хотя, конечно, встречаются у них на вооружении крейсера-невидимки, и встреча с ними обычно носит более трагический для вас оттенок...

Вообще же, Parkan предоставляет широкий ассортимент методов выживания в открытом

космосе. Допустим, вы не сильны в открытом бою — включаете форсаж и стыкуетесь с ближайшим пиратом. При этом космосимулятор переходит в режим 3D action (здесь — то все мы мастера!). Остальные вражеские корабли будут терпеливо "ждать" завершения этой фазы, после чего стыковку следует повторить со следующим и т.д.

Если вы сопровождаете дружественный транспортник, можно применить тактику "выбивания". Уничтожение вражеских кораблей обычным способом может занять слишком много времени (другими словами, подвергнуть прочность транспортника слишком серьезному испытанию). Три-четыре ракеты (зависит от типа корабля), запущенные в корму пиратского крейсера, часто уничтожают его экипаж. И далее вы немедленно переключаетесь на следующего. Сам же крейсер еще жив и дрейфует, но его команда отправилась в роботарай (или ад), и потому пушки корабля молчат.

После выполнения миссии растрату ракет следует компенсировать стыковкой с мертвым кораблем и обшариванием его сверху донизу.

Изгнание пиратов из системы — не самоцель, но крайне желательное действие. Обычно в звездной системе ошивается десятка два пиратских кораблей. Нападают они случайным образом, небольшими стайками по два-три крейсе-



■ Аборигены освоили множество профессий. Некоторые лихо справляются даже и со звездолетами



■ Закономерность или совпадение? У Оберонов — 0-крейсера

ра. Освободить систему можно за шесть-семь сражений.

А вот нейтральные или дружественные суда расстреливать крайне нецелесообразно. Потому как повлечет воинственное отношение со стороны кланов.

Каждый клан проживает на территории всего звездного скопления (напомним, их в игровом пространстве пять). Это означает, что целое скопление будет закрыто, и дальнейшее развитие игры невероятно затруднится, станет почти невозможным.

В следующем звездном скоплении все начинается заново. С той разницей, что корабли и кланов, и пиратов будут все более продвинутыми и — более опасными.

Летную модель Parkap логично было бы сравнивать с Wing Commander/Privateer II. Это отнюдь не означает, что Parkap — попытка копирования или интерпретации сериалов Origin. Просто эти игры наиболее близки по качеству графики и идеологии полета.

Большая часть игрового экрана посвящена панели управления. Оригинальные системы навигации и ориентирования быстро осваиваются. Тем не менее, отсутствуют ключевые функции боевого корабля, общепринятые для LucasArts & Origin. В их числе:

- выравнивание скорости с целью,
- выбор ближайшей цели,
- запоминание цели.

Потом, огромное внимание требуется уделять распределению энергии корабельных генераторов между различными системами. Одновременно можно задействовать не более двух систем, скажем, пушки и радар или двигатель и радар. Пользуясь какими-то двумя системами, вы частично лишаете энергетической подпитки две другие. Функционирование обедненных систем не прекращается, но заметно ухудшается. По неясным причинам, имперский рейдер Parkap начисто лишен кормовой огневой турели. Зато есть обзор задней полусферы и бесконечный запас мин. И подчас минами можно довольно успешно отстреливаться.

Что касается AI противников, то они берут числом, а не умением, и их действия предсказуемы. Сражаться вам придется в гордом одиночестве, с тем лишь "но", что на борту Parkap находятся боевые дроны. Дрон — беспилотный истребитель сопровождения, могущий атаковать указанную цель с последующим возвращением на Parkap.

Подавляющее большинство космолетов в игре — суда крейсерского тоннажа. Истребители отсутствуют как таковые, но есть карго и орбитальные станции. Все модели кораблей — векторные с наложенными текстурами. Текстуры выполнены очень подробно: при детальном рассмотрении корабля видны стыковочные швы, технологические

лючки и прочее подобное, на которых отражается в реальном времени моделируемый свет звезд.

Всего разновидностей звездолетов — не более десяти. Зато каждая разновидность спроектирована с похвальным изяществом и завидной оригинальностью (из всей игры мне более всего понравились именно корабли — хороши!). Космическое пространство состоит из звезд, текстурированных планет и их спутников. Туманности и небуляры замечены не были. Околопланетарный слой богат на мины и кусочки "космического мусора".

Три в одном: 3D action

Плавно переходим к следующей метаморфозе. Решив покинуть родной корабль, вы облачаетесь в боевой костюм. Он напоминает робота-трансформера с человеком внутри. Боевой костюм позволяет вам приседать и свободно перемещаться по любым вертикальным поверхностям, однако не позволяет совершать прыжков (что очень досадно). Иначе говоря, экзоскелет обеспечивает полную свободу ползания улитки по трехмерному окружению. К особым чертам улитки стоит отнести наличие антирадиационного панциря, предохраняющего как от вредного воздействия радиации, так и от бактериологического и химического заражения. Кроме того, к вашим услугам оказываются: генератор защитного поля, лазер, пулемет, базука и ракетомет.

Дебютное появление в этом наряде вы совер-

шаете с целью обнаружения джампера. Уже при старте игры вы получаете данные, что джампер расположен где-то на космопорте ближайшей планеты. Полет к планете — посадка — вступление на территорию базы (она же — единствен-



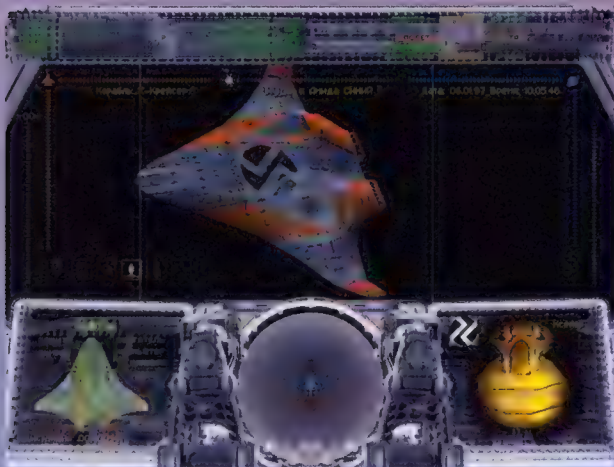
■ Зеленый, тихий уголок. Не космопорт — рай. Пока. Хватаем топливо и, отстреливаясь, ретируемся...

ное здание космопорта, а также и, насколько можно судить, вообще единственное сооружение на планете)...

Поиски джампера на базе, которая отнюдь не отличается малыми размерами, могут занять от одной минуты до нескольких часов. Его месторасположение определяется случайным образом при генерации игровой вселенной. А посему он может мирно лежать прямо на входе космопорта, а может оказаться в шахте или в заводском цеху. На любом из пяти этажей.

Прибыв на базу, играющий непременно увидит разбросанное всюду на полу добро. Это и контейнеры с топливом, и оружие, и какие-то картриджи непонятного (если руководство плохо читали) назначения. Разгуливающие роботы, кажется, довольно беспечно относятся к судьбе своих сокровищ. Встав рядом с контейнером, вы отправляете его на Parkap...

Настоятельно рекомендую до обнаружения джампера ничего бесхозно лежащего не халпать!! Роботы простят исчезновение не более чем двух предметов. Если ваша алчность привела к похищению трех предметов (считая и джампер) — то быть стрельбе. И тогда, отстреливаясь, нужно пробиваться к компьютеру. Там, совершив куплю-продажу какой-нибудь безделушки, вы заслуживаете прощения роботов. Они соскучились по торговле и всячески ее приветствуют. Если же вы предпочтете военный исход посещения планетарной базы... Что ж. По возвращению в космос вас будет ждать 5-10 штук кораблей охраны. Справиться — почти нереально. Но если вы — совершенно гениальный пилот и сможете кое-как отбиться, то далее вам предстоит вражда со всем кланом, а это на ранних этапах игры уж точно фатально.



■ К слову о кораблях: "волнующая" притягательность X-крейсера

А вот боевые действия против кораблей пиратов и в пиратских планетарных владениях всячески поощряются. Более того, часто они необходимы для колонизации планеты или выполнения миссий. В качестве оппонентов в этих случаях выступают роботы пиратского клана Астрон — слабаки. Иногда, в некоторых звездных скоплениях, можно нарваться на перепрограммированных представителей "местного" клана. Встречи с гориллообразными Матубо крайне опасны. Не говоря уж про роботов клана Даггер, напоминающих самоходную артиллерию.

Ведя боевые действия, полезно учи-

нок (как в Нехен) здесь нет.

Возможность непосредственного общения с роботами также отсутствует. А вот они не стесняют себя в словоблудии. Выдаваемые консервными банками реплики прямо пропорциональны их отношению к вашей персоне. Нейтралы предлагают взять миссии или купить/продать товар. Враждебно настроенные предпочитают угрожать. Дружелюбные роботы, будучи в хорошем расположении духа, исполняют фрагменты из репертуара Deep Purple и Queen.

Графику 3D action Parkan трудно ха-

рактеризовать односложно. Quake и Unreal для сравнения не годятся — не та атмосфера, не та идеология. Подойдет готовящийся к выходу Prey или, что более вероятно, Half-Life. Первые впечатления могут быть обманчивыми (в смысле — далеко не самыми лучшими), но надо помнить, что интерьер и оформление космопортов каждой из планет (и лун) различно и неповторимо. В пределах звездных систем я повторов не встретил, в разных группах бывает схожее оформление центрального зала.

Оригинальный движок "Никита 3D Engine" позволил разработчикам создать сложные трехмерные конструкции и многоэтажные лабиринты (скорее всего, они то и стали причиной неоправданно завышенных системных требований). Присутствуют точечные источники динамического освещения — белые полупрозрачные сферы, а количество текстур в оформлении интерьеров невероятно разнообразно (поэтому я и выбрал для сравнения именно Half-Life). Вкупе это делает пребывание на каждой из планет уникальным.

Все объекты в Parkan полностью трехмерны — коммерческие контейнеры, боеприпасы и т.п. Все, кроме персонажей-роботов, которые двумерны, как смертный грех. По словам разработчиков, причиной этого послужило стремление к созданию художественной целостности. Придуманные художниками образы потребовали бы, при трехмерном полигонном описании, от 1000 до 2000 полигонов каждый. Движок просчитал бы, но только вообразите себе системные требования, если уже и так для 640x480 в 3D action нужен двухсо-

тый Pentium! А введение в игру малополигонных квадroids (типа тех, что в Quake, но похуже) привело бы к разрушению всякой заложенной в Parkan дизайнерской концепции.

Вообще же надо отметить, что спрайтовость роботов довольно ловко замаскирована и не контрастирует с трехмерными сценами. Хотя, безусловно, это — вчерашний день.

Напомню, что роботосимулятор включается всякий раз, когда происходит стыковка с чужим кораблем или приземление на планетарную базу (для хождений по кораблю или космопорту соответственно). Отключить его невозможно — и искренне жаль, что невозможно, так как 3D action является самой слабой частью игры, которая в силу своей нелучшей графической реализации вызывает больше отрицательных эмоций, чем положительных. Однако же — именно здесь куются все победы дипломатии, здесь происходят все разборки с оружием в руках.

Три в одном: межзвездная экономия

Тезис игровой экономики довольно прост. Нет топлива — нет ресурсов для ремонта и покупки вооружения — нет межзвездных прыжков. Игровые возможности позволяют вам самостоятельно разработать оптимальный путь. Parkan предоставляет несколько способов честного и не очень заработка. Какие-то могут оказаться прибыльными, другие — совершенно убыточными (например, какой-нибудь низкооплачиваемый и сложнейший квест, предлагаемый на некой планете).

На первых порах требуется резкое наращивание стартового капитала. Делать это следует с упором на дальние вложения и покупки. Сразу тратить первую же прибыль на прыжки не стоит. Нижеприводимые варианты взяты выборочно, и их вполне можно дополнить. Повторюсь, главное — не развязывать широкомасштабных боевых действий с кланами. В остальном — все средства хороши.

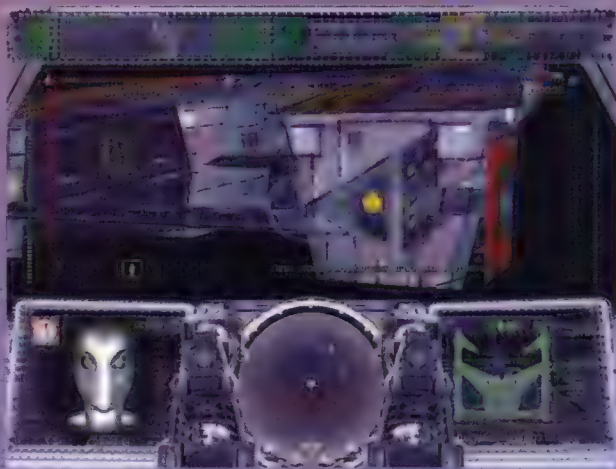


■ Быть или не быть? Вполне законный вопрос для обитателей этих катакомб

тывать следующее. Робот, хотя и дурак, но стреляет чаще и лучше. Запас ракет и снарядов механических противников неограничен. А поэтому во время боя необходимо постоянно пополнять запасы амуниции, которая, по идее, должна быть разбросана по базе/космолету. Вредно вести бой на открытом пространстве сразу с двумя продвинутыми роботами. Полезно время от времени восстанавливать защитное поле костюма — это можно делать в специальном отделении Parkan, куда стоит постоянно возвращаться (и в целом эти возвращения можно назвать легализованным вариантом "обесмерчивающего" IDQD). Вредно прятаться и устраивать засады в коридорах — роботы, околачиваются на базе/корабле в полном беспорядке, но могут и отрезать вас от корабля в узком проходе (и тогда — прощай, восстановление защитного поля костюма!).

Режим 3D action "Паркана" не предполагает беготни, прыжков, ловких увертываний и стремительных перестрелок — всего того, что ассоциируется с 3D action. Это скорее роботосимулятор на территории action, по динамике и играбельности схожий со S.C.A.R.A.B — "броня на броню".

Интерактивность с окружающей средой сводится к автоматическим дверям и лифтам, — никаких рычагов (как в DOOM), выдвигаемых блоков (как в Tomb Raider) и невест где прячущихся



■ Через секунду стыковка. Будем брать на бордаж!

Одним из способов быстрой наживы является элементарное воровство. Бродя по складским помещениям базы, можно прихватить с собой любые приглянувшиеся предметы — топливо, оружие и т.д. Сворованные вещи можно тут же сбыть их бывшим хозяевам. Но за один визит более двух контейнеров безнаказанно не сопрешь, следовательно, сильно тут не разживешься. Воровство также позволяет экономить деньги на покупке дорогостоящих вещей (картриджи, артефакты и т.п.). Не обязательно расставаться с деньгами при встрече с космическими торговцами — достаточно состыковаться и слямзить нужный товар нахалаву.

Следующий вариант — межпланетная меновая торговля: товар-топливо-товар. Торговля приносит ощутимую выгоду только при солидном вложении в закупки: разница цен на планетах невелика. Более того, цены зависят от количества товара на складе и даже могут меняться в реальном времени. Иногда приходится избавляться от товара по демпинговым ценам. Поэтому для пополнения запасов топлива на первом этапе игры хорошо подходит выполнение миссий. Это относительно быстрый и безопасный способ.

Большинство миссий требуют боевых действий с пиратским флотом или персоналом базы. Поначалу оппоненты довольно слабы, и это разумный способ боевой тренировки, повышения мастерства. Количество противостоящих кораблей выпадает случайным образом, поэтому рентабельность таких миссий сильно варьируется. К тому же, освобожденная от пиратов система отказывается и от ваших услуг. А иногда попадают системы, где вас встречают коротким и ясным сообщением: "Миссия нет".

Вышеприведенные способы являются экстенсивными, то есть сводятся к попытке получения максимального результата имеющимися средствами. Скоро вы начинаете понимать, что без стратегического плана вам не обойтись. Причина тому проста: Раркан содержит третий важный для игрока элемент — космическую стратегию.

Основой экономики являются колонизационные мероприятия. Теоретически, если вы очень нетерпеливы, колонизаций можно упорно избегать. Это лишит вас постоянного дохода, новых видов вооружения и необходимой оснастки. Именно поэтому следует загодя собирать механозародышей и механоцисты (так сказать, эмбрионы робота), подмечать богатые планеты. И тогда вскоре вы обоснуете свой собственный клан...

Для колонии подходит любая богатая ресурсами планета, незанятая другими кланами. Характеристики планеты доступны для изучения на экране навигации.

Является ли облюбованная вами

планета частной собственностью, можно узнать там же. Рядом с названием планеты должно быть проставлено название клана. Если вы видите прочерк — планета или пуста (маловероятно), или там селятся пираты. В принципе, можно колонизировать и занятую планету — для этого необходимо уничтожить всех роботов в космопорте плюс орбитальные корабли охраны.

"Зачистив" планету, через терминал космопорта передаем механозародышей — дело сделано. Ваши питомцы сами освоятся и начнут производство.

Далее колонии требуется увеличивать. Это подразумевает пополнение численности колонистов — собирайте (покупайте) очередных механозародышей и доставляйте их в свою колонию. Полезно учесть наличие на планете органики и благоприятного климата. Позже это отразится на производительности и развитии колонии.

Да, имеет смысл развивать колонию, закладывать новые добывающие штреки и производство. В этом случае потребуются роботы-специалисты различного профиля. Любой железный болван по вашему желанию может стать видимым инженером или ученым. Для этого ему требуется специальный картридж. Как и где раздобыть картриджи, думаю, уже понятно. В прилетном зале (или еще где...) любой соседней колонии может находиться "бесхозный" картридж — аборигены не очень пекутся о его сохранности. В крайнем случае, искомым предмет можно купить.

Развитые колонии начинают производство новых ракет, дронов, сами заботятся о планетарной защите от пиратов. Закладывать колонию в "неочищенной" от пиратов системе довольно рискованно — возможно потерять всех колонистов. Имеет смысл предварительно разделиться с местными "пакостниками".

* * *

Я намеренно воздерживаюсь от глобального резюме, а также и от выдачи советов-рекомендаций по прохождению. Интересная сюжетная линия, широкие игровые возможности, полная свобода действий... Все жанры плотно переплетаются и логично связаны между собой. Игра получилась затягивающей и достойной внимания, хотя присутствуют и недостатки. Причем различные, подчас не столь уж и существенные проколы могут накапливаться — ведь, как говорят, пустяк, а неприятно. Можно, например, подметить такой факт: вели-

колепные музыкальные композиции (в формате Redbook) призваны компенсировать откровенно слабые FX.

"Никита" сформировала должную поддержку своей разработки. Организована "горячая линия", по которой вам охотно и терпеливо ответят на возникшие по ходу игры вопросы. Это не пустые слова — сам звонил и расспрашивал.

Отдаленное будущее. Вне Зоны Аномалии

Вот, собственно, и все. За плечами остались ожесточенные схватки, мертвые корабли пиратов и выжженные колонии врагов. Теперь у вас есть друзья и



А вот и карго пожаловал. Скоро все содержимое его трюма станет содержимым моего трюма...

среди роботов, а те, кто мешал вам, убедились в преимуществе человеческого разума. Раркан уже оснащен самым мощным оружием и генератором. В корпусе рейдера дремлет, до поры до времени, целая эскадрилья боевых дронов. И, главное, найдены все части аварийного маяка, сброшенного Wanderer. Осталось собрать их и... Нет, я не скажу, что будет далее. Одно лишь... Это будет отнюдь не конец ваших приключений и расследований.

Александр Ланда

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	7.0
Время освоения: от 1 до 3 часов	

4x4 HARDCORE

Жанр:.....Автомобильный симулятор
Издатель:.....Gremlin Interactive
Разработчик:.....Gremlin Interactive
Системные требования:.....Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется:.....Pentium 166 MMX, 3Dfx
ОС:.....Windows 95

*Нет, богатыри, нам не ехать по
асфальтовой дороге
Ильф и Петров*

Hardcore 4x4 — автосимулятор на джипах по бездорожью, аналогичный Test Drive Off-Road (Accolade). Последний отличался свежестью самой своей идеи, однако не заслужил в среде гонщиков большого уважения в силу целого ряда недостатков, среди которых на первом месте числится игрушечная и недоработанная графика. Выпущенный на Gremlin Interactive, Hardcore 4x4 был призван покорить те высоты, которые не дались Accolade. Однако же, как показала суровая действительность (в лице нашей редакционной тестировочной ко-

манды), Hardcore 4x4 не только не превзошел Off-Road, но даже и не приблизился к нему ни по одному из критериев.

Езда по бездорожью Интернет

А ведь задумка была неплохая — гонки на джипах-красавцах по совершенно сумасшедшим трассам, которые могут по сложности прохождения сравниться разве что с бездорожьем какой-нибудь Урюпинской области. Вроде бы и движок разрабатывался мощный — с поддержкой графики высокого разрешения и 3D ускорителей. И даже больше: в Hardcore 4x4 присутствуют все атрибуты современных игр, как то: multiplayer (на любой вкус — screen split, сеть, Интернет (!), модем, нуль-модем), стереозвук; возможен выбор трасс (их около десятка), автомобилей (естественно, только джипы), погодных условий (солнечная погода, облачная погода, гроза, ночная гроза), коробки передач (ручная, автоматическая), типа соревнований (одиночный заезд, чемпионат, заезд на время) и уровня сложности (три варианта). Казалось бы, что еще надо?

А надо еще самого малого. Играбельности.

Невесомый джип

Обратный отсчет... Старт! Рев двигателей, визг покрышек, пер-

вые столкновения... Все как водится. Вы вжимаете в пол педаль газа (точнее, курсорную стрелку в доску клавиатуры) и вскоре оказываетесь впереди. Ликование переполняет вас, готовясь выплеснуться через край по достижении финиша. Но вот вы попытались разобратся с зигзагами дороги, и бывлые восторги сменились неподдельным ужасом. Хорошо, пускай дороги нет как таковой, и джип мячиком подскакивает на рытвинах и колдобинах. На то оно и бездорожье, чтобы нормальная шоссейка вам после часа игры начала являться во сне подобно ниспосланному с неба ангелу. Но вот что касается отвратительно прорисованной трассы — так это уже явно происки Сатаны, которые только в кошмарах и привидятся.

Разобраться, есть ли впереди поворот, или же дорога идет прямо, можно только методом тыка (в самом прямом смысле слова: если джип воткнулся в преграду, значит, поворот все же был).

Бортики, ограничивающие дорогу, кажутся смешными по сравнению с теми валунами, которые иногда попадают на пути. Вы долго пытаетесь преодолеть преграды и скостить отрезок пути пожирнее — однако же джип отскакивает от бортиков, как будто врывается в непробиваемое силовое поле.

Одновременно с этим вы подмечаете также и некоторые другие любопытные детали.

Во-первых, при ударах и столкновениях от джипа отлетают осколки (напоминающие разноцветные фантики от конфет), но никакого индикатора повреждений на экране не присутствует. Пусть с ним — у неувязности тоже есть свои преимущества.

Во-вторых, джип не может перевернуться или, по крайней мере, завалиться набок. Буксовать он также не научен (гонки на вездеходах?). Чуть появляется угроза переворота — джип начинает подскакивать, всем своим видом демонстрируя, что в действительности — он невесомый, что он легок аки перышко, а потому на падения не способен в принципе, даже теоретически.

В-третьих, управление в Hardcore 4x4 находится на неменьшем отдалении от совершенства, чем ад от рая. Дорога подчас весьма узкая, а угол поворота колес — достаточно большой, поэтому только и успеваешь, что ловить бампером ограждения. Ситуацию усугубляет неудачная камера обзора. Она в точности повторяет движение автомобиля, но с некоторым запаздыванием (нажмите на паузу (Esc), и вы увидите, как еще некоторое время камера будет двигаться). Все дороги — это скопление рытвин и ям, поэтому джип будет подпрыгивать и проваливаться, а вместе с ним будет подпрыгивать и проваливаться камера, но при этом ее движение ведь с джипом не синхронизировано! В общем, джип невесомый, а камера материальная и, наверное, тяжелая, а поэтому согласованные действия между ней и джипом невозможны в принципе.



■ Давка в узком каньоне



■ Езда по ровному шоссе — недолгий миг безмятежного счастья...



■ ...и вот уже следует съезд в мешанину лесов и холмов

В-четвертых. Большинство симуляторов используют упрощенную модель заднего хода: если автомобиль мчится вперед, то тормоз выполняет свои прямые обязанности (т.е. "тормозит"), а если скорость нулевая, то автоматически включается задний ход. Это, конечно, не соответствует действительности, но зато очень удобно. В Hardcore 4x4 и тут все шиворот-навыворот. Для включения задней передачи нужно переключать скорость. Так зачем же нужна автоматическая коробка, если все равно время от времени придется пользоваться клавишами переключения скоростей?

А в плюс к тому, довольно сильно раздражает доносящийся из ниоткуда голос (комментатор?! или напарник, вольготно развалившийся на заднем сиденье!?!), который призывает двигаться, если джип останавливается, и отпускает ехидные замечания по поводу прохождения некоторых поворотов. Поначалу ничего, а потом — ух, как хочется выключить колонки!

Quit the баран?



■ Джип впереди подлетел в воздух и грозит перевернуться... Перевернется? Да никогда — в Hardcore 4x4 машины невесомы и, как кошки, всегда приземляются на четыре колеса (читай — на все четыре лапы)

Что касается меня, то последней каплей, переполнившей чашу моего терпения, стал баран. Кто?! Да, именно баран. Представьте себе барана. Того самого, который является диаметральной противоположностью овцы. Так вот. Проходя очередную трассу, я вдруг увидел сего представителя животноводческой фауны, который каким-то немыслимым образом забрался на бортик и застыл "словно каменное изваяние" — эдакий Бэмби с отросшими рогами. Как это несчастное неанимированное животное там очутилось, остается полной загадкой.

...Сравнение между Hardcore 4x4 и Test Drive Off-Road потеряло всякий смысл — второй был не из лучших, но первый — из никаких. Возвращаясь из игры в ставший вдруг родным и близким Windows 95, вы долго и упорно жмете Esc, пока наконец не видите заветную надпись "Quit?". И она становится самым радостным событием с момента запуска автосимулятора Hardcore 4x4.

Quit?

Юрий Поморцев

Игровой интерес	■■■■
Графика	■■■■■
Звук и музыка	■■■■■
Ценность для жанра	■■■■
Мнение автора	■■■
Общий рейтинг	4.6
Время освоения: от 0 до 0.5 часа	
Знание английского: не требуется	



19 – 22 НОЯБРЯ 1997

**Центр международной торговли на
Красной Пресне**

**ТРЕТЬЯ МОСКОВСКАЯ
МЕЖДУНАРОДНАЯ
СПЕЦИАЛИЗИРОВАННАЯ ВЫСТАВКА**

“МУЛЬТИМЕДИА ЭКСПО-97”

**Официальное мероприятие Программы
празднования 850-летия Москвы**

Организаторы:

АО "РОСИНЭКС – Российские международные выставки", НТЦ КАМИ, РМЦ, АО "СОВИНЦЕНТР", компания "WorldExpo Group Ltd." (Ирландия)

Разделы выставки:

Деловые предложения
Носители информации и тиражирование
Видеотехнологии
Мультимедиа программы
Аудиотехнологии
Мультимедиа в сетях
Графические технологии
Игровые программы
Текстовые технологии
Виртуальная реальность
Инструментальные средства
Мультимедиа оборудование
Производство компьютеров

В рамках выставки будут проведены тематические дни, включающие симпозиумы, конференции, семинары, презентации, шоу и другие мероприятия.

Контактный телефон:

(095) 945-9201, факс: (095) 255-6500

Nitro Racers

Жанр: Гоночная автоаркада
Издатель: Studio 3DO
Разработчик: Studio 3DO
Системные требования: 486DX4-100, 8 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 100, 16 Mb RAM
ОС: DOS

"Что-то многовато расплодилось автосимуляторов на игрушечных машинках", — подумал я после того, как увидел картинки из Nitro Racers. Вспомнить хотя бы Ignition. Но, впрочем, единственная сходная черта двух этих игр — игрушечные машинки.

Наверняка среди вас есть те, кто помнит великолепную игру советского времени "За рулем". Для тех, кто запмятовал: машинка ездит по кругу, а вы управляете ей при помощи руля, прикрепленного к магниту. Конечно, в Nitro Racers нет ни руля, ни магнита, но зато идея осталась той же самой. Автомобильчики ездят по незамысловатым трассам, которые по размеру настолько малы, что умещаются на одном экране.

Отличия аркады от менеджмента

В игре есть два режима: arcade и management. Если в первом режиме важен только сам процесс гонки, то во втором случае игра усложняется и становится много интереснее. В этом режиме у машины стираются шины и расходуется бензин. Поэтому игроку придется заранее планировать стратегию гонки. Не заметите, что кончилось горючее, — и машина выбыла из борьбы; заехали в боксы слишком рано — придется заезжать еще, пропуская вперед соперников, теряя драгоценные секунды.

Большое значение в режиме management имеет и качество деталей машины, таких как двигатель и тормоза, и даже то, какая команда механиков обслуживает ваш автомобиль. Все эти параметры можно со временем улучшить.

Конечно, если вы будете приносить деньги с гонок. Прежде всего деньги можно заработать, занимая призовые места в состязании (кстати, если вы в общем зачете окажетесь за чертой призеров, то выбываете из игры). За первое, второе и третье места дают соответственно \$20 000, \$16 000, \$10 000. Самые дешевые детали автомобиля стоят \$10 000. О самых дорогих деталях после первой же гонки можете и не мечтать — на них придется откладывать впрок.

Вам ничего не напоминает вся эта система? Совершенно верно — Death Rally. Проблемы с оригинальностью — камень преткновения для Nitro Racers, низводящий интерес к игре на нет в случае, если вы уже играли в нечто подобное.

Но вернемся к происходящему на трассе.

Свертки на трассе

Другой способ зарабатывания бумажек с изображениями американских президентов — подбирать с трассы свертки, обернутые синей лентой.

На дороге вы увидите и другие свертки (причем, как в режиме management, так и arcade). В них лежит nitro, соответственно названию которых и именуются гонки. Если вы используете один из таких свертков, ваша машина разовьет на некоторое время громадную скорость. Таким образом вы сможете вырвать победу из лап оторвавшихся от вас противников, что может быть особенно важным, если вы играете по сети с друзьями (до восьми человек по сети).



■ Для аркадного режима — свои трассы. Они очень напоминают поле игры "За рулем"



■ Первая трасса. Если вы придете четвертым, она же окажется для вас последней



■ В split mode вы видите не только свою машину, но и автомобиль уехавшего вперед или плетущегося сзади соперника

Игрушечные гонки? Это серьезно

Разработчикам действительно удалось добавить в маленькие гонки столько вещей, что они почти превратились в серьезный чемпионат, — на экране видны даже многочисленные болельщики! Жаль только, что почти ничего нового не добавлено. Найти свое лицо и свой собственный стиль — вот что хотелось бы пожелать разработчикам на будущее.

Павел Коротов



■ Scrolling mode отличается худшим качеством графики и наибольшим удобством управления



■ Очередной пит-стоп. Почему механики такие медлительные?

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	6.0
Время освоения: от 0.1 до 0.3 часа	
Знание английского: не требуется	

NO RESPECT

Жанр.....	Action
Издатель:.....	Ocean
Разработчик:.....	Apreal
Системные требования:.....	Pentium 120, 16 Mb RAM
Рекомендуется:.....	Pentium 166, 32 Mb RAM
ОС:.....	Windows 95

Бура в стакане воды Монтексье

Возможно, спустя годы в мире компьютерных игроков появится легенда о том, как один излишне задумчивый пилот из Descent по ошибке залетел в Mortal Kombat и остался там навсегда. Так родился маленький "дуэльный" трехмерный action под названием No Respect. И лишь немногие будут помнить, что на самом деле эта игра была разработана бельгийской компанией Apreal и издана Ocean. Правда, еще более вероятно, что в мире компьютерных игроков про нее очень скоро забудут. Однако не будем забегать вперед — сначала сюжет.

Спасти родную корпорацию

Третье тысячелетие нашей эры. В ходе исследований ближайших окрестностей Солнечной системы была обнаружена звездная система ЕЗ, все планеты которой оказались необычайно богаты полезными ископаемыми. Столь лакомый кусок привлек внимание 20 крупнейших корпораций Земли, которые намерены заполучить его любой ценой. Впрочем, "любой ценой" — это слишком сильно сказано — к этому времени технология находилась на таком уровне, что глобальные военные действия обернулись бы катастрофой. Поэтому был выбран иной путь: чемпионат, в котором принимают участие 20 бойцов, по одному от каждой корпорации. Чей пилот победит — та и будет рыть шахты на всех четырех планетах системы ЕЗ.

Для вашей корпорации "Трансмайн" победа имеет особое значение, поскольку компания находится на грани краха.

Место. Оружие. Правила.

Участвовать в дуэлях вы будете, сидя за штурвалом летательного аппарата, название которому подобрать довольно трудно. Это нечто вроде маленького истребителя на реактивной подушке. Он летает на фиксированной высоте над поверхностью и имеет только две степени свободы. Трехмерность перемещений достигается только за счет рельефа местности.

Истребители бывают четырех разных типов, каждый из которых характеризуется определенными скоростью, маневренностью, мощностью оружия, щитом и емкостью топливных баков.

Каждая машина несет на себе два типа вооружения: primary — маломощное, с большим боекомплектом, и secondary — с очень ограниченным числом зарядов, но невероятной разрушительной силой. Все четыре типа истребителей используют разное вооружение. Что касается его физической природы, то здесь царит полнейший плюрализм: от пулеметов до плазменных разрядников.

Арены грядущих боев имеют ограниченную площадь и весьма прихотливую форму. Кроме того, на этом "пятячке" могут оказаться различные постройки промышленного вида, окончательно превращающие поле боя в лабиринт. По нему там и сям разбросаны боеприпасы, щиты, топливо и прочие бонусы. Однако продолжать поединок до бесконечности не получится — таймер включен, и если вы не успели уничтожить противника, вам засчитывается поражение.

Каждая дуэль состоит из двух или трех схваток — игра ведется до двух побед, после чего проигравший выбывает из борьбы.

Для левши и для правши

Вести бой можно либо из кабины, либо "от третьего лица". Вопреки обыкновению, второй вариант несколько проще. Легкость управления в этой игре, по мнению Apreal, достигает невероятных высот. Хотя

для человека со стороны оно и не отличается от остальных: action. Разве что предусмотрено несколько вариантов раскладки: для левши, правши, любителей NumPad. Как бы то ни было, игрок, знакомый со стандартным набором Alt+Ctrl-стрелки, не встретит здесь никаких затруднений.

Механизированный Mortal Kombat

При первом же взгляде на No Respect понимаешь, что МК, вероятно, был любимой игрой разработчиков, "списавших" с него все что можно. Необходимость двух побед, ограниченность территорий, жесткие временные рамки — этот список можно продолжить.

Однако сильнее всего сходство бросается в глаза не во время боя, а в предстартовый период. В начале игры вы получаете возможность выбрать себе одного из двадцати пилотов. И, конечно же, их физиономии прокручиваются вертикальной "кинолентой" в левой половине экрана. Выдвигая против вас очередного бойца, компьютер прокручивает такую же ленту в правой. Сходство просто потрясающее.



Учесть, на чем он летает

Возможность выбрать для себя почти любого из имеющихся персонажей (здесь есть и пара "крутых", но они для вас недоступны) первоначально разочаривает — не сделает ли это игру слишком легкой. Но после первых боев это опасение пропадает. Уровень AI ваших соперников вполне удовлетворителен, тем более, что они вовсю используют достоинства своих истребителей. Поэтому, прежде чем начать поединок, следует обратить внимание, на чем летает оппонент. Можете не сомневаться, что если у его машины слабый щит, но высокая маневренность, попасть в него будет очень трудно. В то же время, если ваша слабее, а противник обладает мощным оружием, следует ожидать агрессивного поведения.

В результате, справиться с врагом бывает порой очень трудно, даже если вы играете не на максимальном уровне сложности.

Красиво... но ничего не понятно

При написании игры Appeal использовала собственный графический движок, основной отличительной особенностью которого, с точки зрения пользователя, является невероятное обилие световых эффектов. Светится здесь буквально все — небо, дым, трассы выстрелов. В момент попадания ярко вспыхивает защитный экран. Все необычайно красиво, только вот разглядеть на этом фоне противника порой бывает весьма проблематично. А уж если вы столкнулись с ним в лобовой атаке, то единственное, что вы будете видеть — так это вспышки выстрелов и сияние вашего щита. Пожалуй, No Respect — одна из самых ярких компьютерных игр. Жаль только, что на пилота нельзя одеть темные очки...

Красота, как известно, требует жертв. В данном случае это касается hardware. Играть в No Respect лучше всего на быстром Pentium с 3D ускорителем. Даже небольшое "притормаживание" способно значительно уменьшить ваши шансы в поединке.

Там, где скучно одному

С первого взгляда очевидно, что разработчики No Respect не в последнюю очередь рассчитывали на любителей multiplayer. Правда, исключительно по локальной сети и через Интернет. При установке игры вам будет предложено установить заодно и

Kali95 — клиентскую программу для связи с игровым сервером Kali — одной из самых популярных интернетовских игровых систем.

Мысль о том, что многопользовательский режим может спасти самую дрянную игру, не нова. И вполне возможно, что погоняться на истребителе за далеким другом будет довольно заманчиво. Однако таких игр уже немало (я лично предпочитаю 7-й уровень DOOM II), и ничего нового No Respect здесь не предложит.

Резюмируя вышесказанное, позволим себе предположить, что эта игра пройдет практически незамеченной. Красивой графики, музыки и умных соперников (имеется в виду single player) недостаточно, чтобы обеспечить No Respect заметную популярность, а высокие требования к оборудованию в сочетании с предельной незамысловатостью самой игры делают ее не слишком привлекательной. Рискую обидеть сразу всех 22 сотрудников Appeal, предположим, что место No Respect скорее на видео приставке, чем на PC.

Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

Ценность для жанра

Мнение автора

Общий рейтинг

■■■■■

■■■■■

■■■■■

■■■■■

■■■■■

■■■■■

5.8

Время освоения: от 0.1 до 0.3 часа
Знание английского: не требуется

Вячеслав Варвинин

В последнее время переложения настольной игры для персонального компьютера не сделал разве что ленивый. Оставив в стороне карточные и "монопольные" клоны, можно смело утверждать, что львиную часть переложений составляют настольные ролевые игры. Список удач на этом поприще возглавляет Magic: The Gathering от Microprose, среди бесплодных попыток можно назвать Dragon Dice от Interplay.

Удачными такие игры становятся в том случае, если им удастся оторваться от ограничений карточного/кубического прошлого, блеснуть оригинальностью воплощения исходной идеи, прелестью графического и звукового решения. Но самый важный фактор успеха — играбельность. Игра должна затягивать, заставлять забывать о смене дня и ночи, потребности спать и необходимости есть. Только тогда она становится событием.

Мне кажется, что такое событие произошло с появлением последней sierra'вской новинки — Birthright: The Gorgon's Alliance. После недельного погружения в ее глубины мне так и не стало понятно, почему она продается в Штатах по смешной цене в 29.95\$? Или это легальное убийство конкурентов?!

Хронология возникновения

1987 год

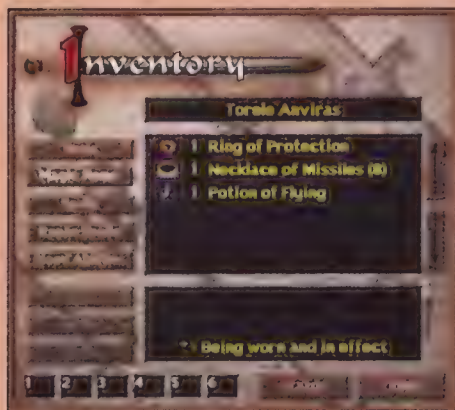
Рич Бейкер закончил колледж и немедленно приступил к написанию эпического романа в жанре фэнтези под названием Kingslayer.

Февраль 1995 года, Озеро Женева, штат Висконсин

Рич Бейкер поцеловал супругу и произнес: "Посмотри, дорогая, мы закончили." После года напряженной работы новая игра TSR под названием Birthright: The Gorgon's Alliance обрела жизнь. Теперь соавтор Рича, Колин МакКомб, любит вспоминать, как все начиналось, как для оценки качества идей бросался в мишень дротик Darts, и если попадание было в десятку — идея принималась безоговорочно... В основу игровой среды лег так и не напечатанный роман Рича.

Лето 1997 года

Компания Sierra On-line издает одно-



■ Это волшебное ожерелье с восемью зарядами из-за ошибки разработчиков может стрелять вечно



Жанр:.....RPG + стратегия
Издатель:Sierra On-line
Разработчик:.....Synergistic Software
Системные требования:Pentium 75, 8 Mb RAM
Рекомендуется:Pentium 100, 32 Mb RAM
ОС:Windows 95, DOS

именную компьютерную игру, разработчиком которой выступила дочерняя компания Synergistic Software.

Три в одной коробке

В случае с Birthright мы имеем в одной коробке как минимум три игры — RPG, походовую и realtime'овую стратегии. Такого еще не было. Причем, если вы любите только ролевые игры, то можете отключить стратегическую часть, и наоборот. RPG'шная начинка игры весьма напоминает классический Daggerfall: группа от одного до четырех персонажей, система боевых заклинаний, полностью трехмерная doom'подобная среда с возможностью разворота на 360 градусов.

Задача группы достаточно проста — обнаружить некий артефакт. Как правило, на разграбление группы предлагается не слишком большой замок с подземельями, напичканными врагами и одобренными изрядной порцией секретов. В вашей власти выбрать режим проведения схваток — походовый или realtime.

Любителям стратегий предлагается двухуровневая система. На первом уровне игрок выполняет операции по управлению собственными владениями. Это чисто походовый этап, где можно вести дипломатические переговоры, наращивать свое присутствие в провинциях соседей, заниматься строительством, применять глобальную магию, нанимать и перемещать армии и т.д. На втором (realtime'овом) этапе происходит управление армиями во время сражений. Ничто не мешает вам



■ Редактор сценариев позволяет провести бой двух соединений по 15 Горгонов

проявить здесь мастерство полководца — игра позволяет одерживать победы по-суворовски, т.е. не числом, но умением. Впервые применен и новый критерий победы, благодаря которому экономятся и время и нервы — как только численность войск противника на поле боя опустится ниже 25 процентов от численности ваших войск, вы считаетесь победителем.

Игра впечатляет своими размерами. Судите сами. Вначале вы можете выбрать одного из 34 регентов в 17 владениях, каждое из которых характеризуется уникальной экономической и политической ситуацией. По мере разворачивания сюжета появляется возможность отправиться на выполнение 25 квестов, во время которых можно встретить свыше ста типов трехмерных персонажей. В игре задействовано 192 магических заклинания, родовых способностей, предметов, артефактов, реликвий и т.п.



■ Применять Fireball желательно на расстоянии, чтобы не задеть собственных персонажей



■ Бесплатный урок фехтования этим зеленым впрок не пойдет. Не забудьте только после смерти первого опять перевести героя в режим атаки...



■ С помощью одного Fireball можно уничтожить целый юнит

Для обучения новичков предусмотрен вполне приличный tutorial, на который рекомендуется потратить час-другой.

И на солнце есть пятна

Самое главное — Birthright играбельна. Но все же несколько сыровата и местами оставляет желать лучшего. Сложности вас будут подстерегать еще до инсталляции. Прежде всего нужно в Windows 95 выставить 256-цветную графику для монитора. Все остальные режимы будут "глючить".

Просто бесит условие сохранения текущей игры. Запоминается ситуация на начало нового игрового хода. А ведь после этого момента вы вполне могли пройти пару квестов и выиграть пятак real-time сражений.

Во время квестов монстры ведут себя примитивно. Если игра решит, что они вас не видят — можете сколько угодно бить по ним издали заклинаниями типа Fireball... Они будут стоять на месте, пока не отдадут концы.

Складывается впечатление, что система учета роста опыта регента также не работает в полном объеме. После того, как я выиграл, уровень моего подопечного оказался таким же, как и на начальных стадиях игры.

Во время одного из квестов вам встретится колодец, куда просто необходимо залезть в поисках ключа. Вот только выбраться из него обратно невозможно, даже если в вашем распоряжении имеется заклинание полета.

Досадно видеть, как ваши герои, приблизившись к закрытой на ключ двери, вдруг автоматически начинают наносить удары по противнику, который имел неосторожность подойти к той же двери, но с другой стороны.



■ На общей карте Apurге появился Горгон, собственной персоной (фигурка вверху справа). Серьезный противник в битвах, он может быть разгромлен, но, по странной прихоти разработчиков, никогда не бывает окончательно уничтожен



■ Хотите увидеть спутников? Сделайте пару шагов назад

Не вполне понятно и желание разработчиков сохранить при любых условиях жизнь Gorgon'y и прочей мощной нечисти. Данных персонажей просто невозможно убить "насовсем", причем ни на поле боя, ни во время квеста. Они все равно появляются вновь и вновь.

И уж совсем обидно отсутствие возможности приодеть и вооружить персонаж по своему усмотрению. То, что надето на героя при первой встрече, будет сопровождать его всегда. Вне зависимости от того, победит он или погибнет.

Все эти и куча других недостатков доведены до создателей игры в ходе личной переписки и обмена опытом в конференциях usenet. Скорее всего, ко времени выхода этого номера журнала уже будет готов соответствующий patch. В конце октября Synergistic Software планирует подготовить выпуск expansion set. А еще через год — ждите появления Birthright 2.

Про овчинку и выделку

Нельзя сказать, что перед нами абсолютный шедевр — слишком много в Birthright недоработок. Пожалуй, наиболее слабое место Birthright — квесты, благо сравнивать есть с чем. Не тянут они на уровень Might&Magic или Lands of Lore. Графика не та, да и обмануть AI можно без особых усилий. Стратегическое управление владениями тоже нудновато, нет достаточно простых и удобных обобщенных источников информации.

А вот что касается проведения сражений в realtime, то тут все достойно одних лишь похвал...

И все же эта овчинка по имени Birthright стоит выделки! Не полнитесь потратить время на ее освоение — и не сомневайтесь, она отблагодарит вас часами увлекательного времяпрепровождения. Повторю еще раз — игра играбельна! И это самое главное. На фоне выхода сотого клона DOOM или двухсотой вариации на тему C&C, вам предлагается нечто определенно свежее, способное в свою очередь стать источником последующих клонов. Что же касается информации о местонахождении patch — мы обязуемся предоставить в очередном номере журнала.

Игорь Бойко

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	7.8
Время освоения:	от 1.5 до 3 часов
Знание английского:	желательно

Dark Colony

Жанр:Real-time стратегия
Издатель:Mindscape
Разработчик:Gametek / SSI
Системные требования:Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется:Pentium 133
ОС:Windows 95

Звезды — вершины чудесных треугольников! Сколь дальние и сколь непохожие существа из разных вселенских обителей созерцают в одно и то же мгновение одну и ту же звезду! Возможно ли большее чудо, чем мимолетно заглянуть друг другу в глаза?

Генри Дэвид Торо "Уолден"

Со времен выхода в свет бессмертных Warcraft 2 и C&C, идеи, заложенные в эти игры разработчиками, эксплуатировались уже сотни и тысячи раз. И, подчас, приносили "эксплуататорам" немалые барыши. Но ни для кого не секрет, что взять верх над "пращурами" не удавалось еще никому. И в этом нет ничего удивительного, ведь большая часть всех клонов выходила лишь бледным подобием оригиналов, несмотря на агрессивную рекламу и все анонсы, неизменно раз за разом сулящие нам warcraft-killer'a. Действительно же качественные вещи с красивой графикой, мощным AI и сбалансированной системой юнитов появлялись крайне редко. Рискнем даже сказать, что вряд ли их наберется столько, чтобы загнуть все пальцы на одной руке.

Но вот, кажется, появился повод начать загибать пальцы на второй руке. Анонсированная около полугода назад компаниями Gametek и SSI, real-time стратегия Dark Colony, думается, вполне оправдывает ожидания заядлых стратегов и послужит прекрасным началом, открывающим мир стратегий для новичков.

Марсианские хроники

Немного из истории будущего. В третьем тысячелетии (год 2137) земные ученые довели до совершенства технологию межпланетных перелетов. В скором времени это позволило отправить экспедицию на Марс, на поверхность которого были обнаружены неиссякаемые источники энергии. Соответствующие данные были отосланы на Землю, и сформировавшаяся к тому времени межгосударственная организация, Союз Всех Наций (бывшая ООН) приняла постановление о колонизации красной планеты. К такому решению СВН подтолкнула острейшая проблема перенаселения, грозившая в ближайшие несколько лет перерасти в глобальный кризис. Кроме того, человечество давно мечтало о совершенных источниках

энергии...

К Марсу стартовал космический флот, содержащий все необходимое для глобального терраформирования планеты. В первую очередь предстояло преобразовать атмосферу, превратив ее в пригодную для жизни людей...

По прошествии столетия марсианские ландшафты стали все более походить на земные. Цветущие леса соседствовали со степями, размножились и представители фауны, атмосфера была насыщена кислородом... Словом, жизнь была ключом! Настало время колонизации.

Первыми земными сооружениями стали энергостанции, сразу же начавшие вырабатывать огромные количества энергии. Их сооружение спонсировали гигантские земные корпорации, они же и рассчитывали получить основные доходы от предстоящей колонизации. Но не все шло гладко. Постепенно сотрудники энергетических станций стали замечать все нарастающие неполадки в различных блоках и системах. Руководство каждой из корпораций пришло к выводу, что таким способом конкуренты хотят установить доминирование над планетой. Был создан Большой Совет, в котором приняли участие также и представители правительств многих земных государств.

Но после тщательного выяснения всех обстоятельств происходящего выяснилось, что ни одна из корпораций не винов-

на в случившихся инцидентах. И тогда давние предчувствия, слухами и непроверенными фактами издавна бродившие по Земле, стали перерастать в уверенность. Предчувствия, что мы не одни во Вселенной — и что не только люди пришли на Марс, привлеченные его энергетическими ресурсами...

В который раз...

Итак, в смертельном поединке сошлись две могучие расы — людская и таинственная раса "серых", как окрес-



■ Перед каждой миссией вы получаете задание. И далеко не всегда оно сводится к набившему оскомину "убей их всех"



■ Перейти через Рубикон — и назад дороги уже не будет. Во всяком случае, для большинства переправляющихся юнитов...



■ В одной из ранних миссий от вас потребуется защищать базу нейтральных войск. Причем последние, по сути дела, не окажут вам в этом ни малейшей помощи

тели ее земляне. Выбор, конечно, остается за вами: колонизировать Марс с помощью военной мощи нашей технологической цивилизации или же не оставить в живых ни одного землянина (ну разве что в качестве рабов), играя за лучших генных инженеров Вселенной — беспощадных “серых”.

Как и всякий классический real-time клон, Dark Colony состоит из набора последовательных миссий, причем зада-



■ Потрясающе реализованные визуальные эффекты (например, взрывы) — одно из главных достоинств Dark Colony



■ Всем миром на вражеский командный центр. “Карфаген должен быть разрушен!”, как любил говорить римский полководец Катон Старший, заканчивая свою очередную речь на сенате

ния далеко не всегда сводятся к банальному “убей их всех и уничтожь базу”. Но начало каждой миссии достаточно стандартизировано: все начинается с развития базы, основу которой составляют бараки, отвечающие за производство юнитов, и вызов с орбитальной станции грузового корабля, доставляющего заводы для создания более “продвинутых” войск.

Все это, естественно, совершается при наличии достаточного количества основного и единственного ресурса, коим в данном случае является энергия, выкачиваемая из маленьких вулканов с помощью соответствующей машины — эксплойтера. Далее следует захват как можно большего количества источников энергии (Hint: не начинайте эксплуатацию источника, пока не будете полностью уверены, что сможете его защитить, особенно если вы отбили вулкан у врага. Вряд ли он с этим смирится),

наращивание военной и технической мощи, а затем и нападение. Количество юнитов, путем умелого управления которыми вы сможете разгромить супостата, в Dark Colony не так велико. Однако это компенсируется продуманной системой upgrade'ов. В большинстве миссий не нужно уничтожать подряд все вражеские юниты, гоняясь по карте за одним-единственным оставшимся человечком или инопланетянином. Достаточно просто стереть с лица земли (или Марса) базу противника, что, кстати, является довольно сложной задачей, потому как база в Dark Colony — самая “живучая” по сравнению с виденными мной до сих пор в различных стратегиях. После решения этой проблемы вас поздравят с успешным завершением миссии и дадут следующее задание.

Когда день сменяет ночь

Прочитав все вышесказанное, можно подумать, что на горизонте стратегических игр зажглась еще одна тусклая звездочка второсортного клона. Но! Не были еще упомянуты такие атрибуты несомненного хита, присущие Dark Colony, как красивейшая броская графика с разрешением 800х600, тщательная прорисовка каждого подвижного юнита (кстати, юниты значительно крупнее, чем в Warcraft II) и зданий, великолепный ландшафт, плавная смена дня и ночи. Да что говорить, одна только картина боя чего стоит! Сверкающие лазеры, ракеты, оставляющие дымный след; кровь,



■ Внутриигровая энциклопедия: воочию увидеть своих будущих врагов

хлещущая прямо таки потоками из еще неумерших солдат; несравненные по красоте взрывы — все вместе это создает потрясающий эффект! Играющий поистине готов поверить в действительность происходящего, тем более что все эти картины сопровождаются удивительными по реалистичности звуковыми эффектами и прекрасной музыкой.

Плюс ко всему — очень приличный AI. Вражеские войска вполне способны к отступлениям и засадам, противник может даже пожертвовать одним-двумя юнитами, которых ставит под огонь массового поражения рядом с вашим многочисленным отрядом, давая возможность отойти остальным.

Но не только, не только это делает игру в своем роде уникальной. Интересные карты местности, целый набор дополнительных миссий — все это тоже про Dark Colony. Но — и снова, не в этом главное. Чего бы стоила отменная графика и сильный AI, не обладая Dark Colony высокой играбельностью. Как вы уже догадались, в игре она на самом высоком уровне, как и все остальное! Так что попомните наши слова — очень скоро Dark Colony начнет занимать высокие позиции во всевозможных хит-парадах, с каждым месяцем набирая под свое крыло все новых и новых число поклонников...

Shadow Warrior



■ Приземление корабля-матки. Все заказанные сооружения не возводятся на поверхности Марса, а доставляются с орбиты в уже собранном состоянии



■ Командные центры землян и инопланетян

Не все то золото, что блестит

И все же, звезда Dark Colony едва ли успеет подняться раньше середины осени этого года. Хотя бы потому, что многие еще вспоминают недобрым словом появившуюся в конце весны полностью неиграбельную бета-версию, характеризовавшуюся потрясающе сделанными взрывами, но и только. В бета-версии играбельности не было как таковой — и тем более неожиданным оказался итоговый вариант.

Но — тем не менее, тем не менее, тем не менее. Dark Colony ни в коей мере не выбирается за пределы обычного клона. Пусть добротно сделанного, пусть в ошеломляющей графической реализации (хотя, видимо, "ошеломляющей" — это слишком громко сказано, — подобного рода эпитеты скорее можно отнести к трехмерному Total Annihilation).

Оригинальности в Dark Colony недостает. А поэтому звезда ее, едва взойдя к середине осени, будет жестоким образом погашена появившимися к тому времени "монстрами" типа Dominion, Dark Reign и иже с ними.

Олег Полянский

Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

Ценность для жанра

Мнение автора

Общий рейтинг

■■■■■■■■■■

■■■■■■■■■■

■■■■■■■■■■

■■■■■■■■■■

■■■■■■■■■■

7.2

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Знание английского: не требуется

Жанр: 3D action
Издатель: GT Interactive
Разработчик: 3D Realms Entertainment
Системные требования: 486DX2-66, 8 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 120, 16 Mb RAM
ОС: DOS

Все это было бы смешно,
Когда бы не было так грустно
М.Ю. Лермонтов

Вышедший в девяносто шестом Duke Nukem 3D потряс мир, вызвав максимум возможных преимуществ из построенной на основе DOOM графики. Потом компанией Monolith, не без участия 3D Realms, был создан зловеще-кровавый Blood, а Xatrix учудила с "народно-американским" Redneck Rampage. И Blood, и Redneck Rampage были выполнены на трехмерном движке Build, созданном известным гейм-мейкером Кеном Сильверманом. Старожилы мира игр, может быть, помнят разработанный им древний Ken's Labyrinth, клон Wolfenstein, изданный на Apogee Software.

В Ken's Labyrinth было несколько ценных идей, но слишком неряшливо и безыдейно воплощенных. Как следствие — большой популярности игра не получила. Вслед за этим Кен занялся разработкой движка нового поколения, который впоследствии и был назван Build.

Движок легкоузнаваем и в DN3D, и в Blood, и в RR. Теперь настал черед появиться четвертому проекту на его основе — Shadow Warrior.

Дюк, вы говорите по-китайски?

Путь "Теневого Воина" начался еще два года назад, до выхода DN3D. Главным героем был Ло Ванг — исполосованный татуировками полуинд-зя/полусамурай с грустными (предчувствие судьбы, которая постигнет игру?) глазами. Ближе к середине этого года появилась бета-версия, по которой мы сделали статью в четвертом номере. В бета-версии Shadow Warrior, относительно неплохой по качеству графики, на фоне своих конкурентов (которые названы выше) смотрелся... Никак не смотрелся, если говорить откровенно.

И вот, под завязку августа-месяца, наконец-таки объявилась полная версия — почти одновременно с открытием на Интернет для всеобщего скачивания демо-версии Hexen 2. Должно быть, 3D Realms осознали, что если продержат Shadow Warrior в разработке еще месячишко-другой, то на фоне полигональных клонов Quake он потеряется окончательно...



■ Натуралистичные кровофонтанирования ушли из моды после Blood — только этот подыхающий монстр еще не в курсе по данному поводу



■ Кто-то из 3D Realms наверняка служил во флоте — тема подводных лодок не дает им покоя



■ Да, пожалуй, корабельная пушечка подлодки будет помощнее сюркиенов

Множественное троеточие

Как только вы запускаете SW, сразу бросается в глаза "дюковатость" всего и вся. За год с лишним с момента выхода DN3D в движке ничего кардинально не изменилось.

Ну, кровь стала красной. Но уже был Blood. Ну, английский с китайским акцентом порадует знатоков этого самого английского. Но тот же Redneck Rampage изобилует множеством выражений из деревенского фольклора жителей центральных штатов (каких именно выражений — сами знаете :-)). Ну, на танках и других малогабаритных транспортных средствах можно покатайтесь, расстрелять парочку десятков врагов из крупного калибра. Но данная тема уже всячески обыграна в обоих Terminator и поделках типа Necrodome.

Что есть нового?!

Реки крови, струящиеся из горл порубленных вражин, да "дюковский" черный юмор с соответствующими фразами вроде "Who want to some Wang" или "There can be only one"? Оружие, по

своему разнообразию откровенно недотягивающее до Blood? Стрельба из "Узи" с обеих рук, безусловно, порадует любителей боевиков знаменитого гонконгского режиссера Джона Ву, — потрясающее достижение! Пальба, визг тормозов, шум китайских городов, девушки с арбалетами... Все это не ново и уже где-то было. Монстры — даже те особым разнообразием не отличаются.

Знаете, а бета Shadow Warrior производила большее впечатление, чем финальный релиз. Потому что она была достаточно избыточной в плане играбельности. Пройдя содержавшиеся в ней 4 уровня, вы могли сказать, что наигрались в Shadow Warrior на всю оставшуюся жизнь. Это

не преувеличение. Дизайн остальных 18 уровней, которые вошли в полную версию игры, либо повторяет те четыре, либо — DN3D (корабли, аэропорты, подводные лодки...).

Но ску-у-у-чно. Ужасно скучно. Единственная отрада — multiplayer на



■ Прямо здесь? На площади?! Экое бесстыдство, право...



■ Перезарядка арбалета под перекрестным огнем двух "Узи". Ну-ну!

катанах (японские мечи). Этим все преимущества Shadow Warrior и исчерпываются.

На этапе четвертого номера "Навигатора" мы надеялись, что полная версия будет превосходить бету. Этого не случилось — скорее наоборот. Друзья, мы все ждали Shadow Warrior и молились на 3D Realms. Верили в то, что будет шедевр...

Андрей Шевченко

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	5.4
Время освоения: от 0 до 0.5 часа	
Знание английского: не требуется	

ПАРИКАН

ХРОНИКА ИМПЕРИИ

Выиграй
компьютер
с процессором
**INTEL
PENTIUM® II**

FIRST
PERSON
STRATEGY

SPACE
SIMULATOR

3D
ACTION

ROLE
PLAYING
GAME

NIKITA
3D
engine

SPACE
audio



NIKITA

Windows 95®, процессор Pentium® - 120 МГц, 16 МБ RAM

© 1997 Милл Лтд. Все права защищены. Pentium - зарегистрированный товарный знак Intel Corp., Windows 95 - зарегистрированный товарный знак Microsoft Corp.

Intel
MMX™

DESIGNED FOR

Blood Omen: The Legacy of Kain

"Жизнь прекрасна и удивительна!
Только что я собственной рукой убил
своего брата, потому что он превратил-
ся в вампира!"

К/ф "От заката до рассвета"

Жанр:.....RPG + Action
Издатель:.....Activision
Разработчик:.....Crystal Dynamics,
Silicon Knights
Системные требования:.....Pentium 100, 16 Mb RAM
ОС:.....Windows 95



Раньше он был хорошим парнем. Но вот как-то раз его не пустили переночевать в таверну. Ходить по улицам ночью опасно, всюду бандиты, и если их тьма-тьмущая, то никакой, даже самый замечательный фехтовальщик с ними не совладеет. Короче говоря, Каина убили.



Сразу после смерти Каин встретил могущественного Некроманта Мортаниуса, который предложил Каину вечную жизнь, если тот откажется от своей души. Жажда мести пересилила благоразумие, и Каин поспешно согласился.

Сделки с Некромантами — штука неоднозначная. Никогда не знаешь, где тебя надуют. Каин был воскрешен, но только в виде вампира, а это значит, что для поддержа-

ния своей вечной жизни ему необходимо пить кровь. И еще постараться, чтобы его не убили по второму разу.

Вернуться к человеческому облику и спокойно умереть Каин сможет только тогда, когда уничтожит всех своих обидчи-

ков. Это и есть главный и единственный квест Blood Omen: The Legacy of Kain. Ваш квест, дорогой игрок. (Последняя фраза произносится одновременно с дружеским укусом.)

Один Каин и 170 видов Авелей

Ума не приложу, за что все так не любят вампиров. Вроде такие милые ребята, питаются себе кровью (плотоядные, значит), спят в гробах (и что в этом такого?)... Нет же, каждый встречный норовит всадить тебе в спину осиновый кол! Так что будьте готовы к тому, что в этой игре вашими врагами станут все 170 видов обитающих в ней живых существ.

Вампир ты или нет, а главное занятие в любой RPG — сражения с попадающейся тебе на пути публикой. К несчастью, в Blood Omen поединки лишены своего основного ролевого смысла — с течением времени герой опыт не накапливает и своего уровня не повышает. Правда, из поверженных противников (назвать их "монстрами" язык не поворачивается, ведь сам-то ты тогда кто?..) время от времени вываливаются полезные предметы экипировки. Но, откровенно говоря, все эти жалкие теплокровные служат прежде всего для поднятия жизненных сил — попил кровушки, и снова бодр и весел, можешь идти дальше.

Действовать, между прочим, следует быстро. Сразу после убийства, враг начинает раскачиваться — вот тут-то и нужно к нему присосаться. Если упустить момент, ваш поверженный друг испортится и упадет, а потом и вовсе разветется.

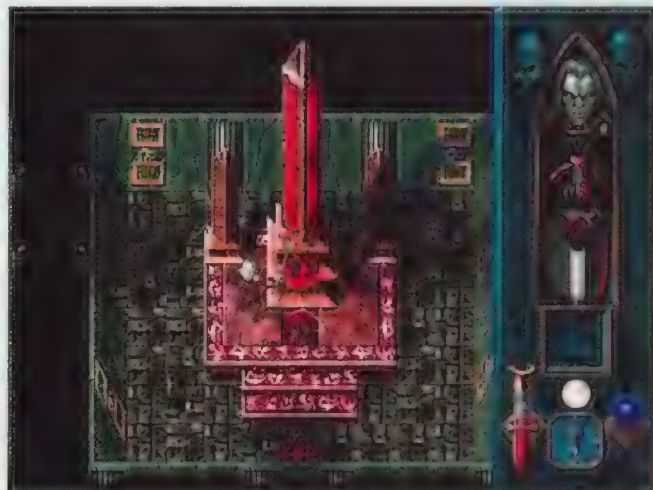
Как классно быть вампиром

Жизнь вампира полна не всем доступных радостей. Во-первых, вы можете превращаться в волка, летучую мышь и туман. Очень полезное свойство, когда нужно быстро преодолеть половину карты, перелететь через реку или просочиться в замочную скважину. А чтобы люди не нападали сразу, а принимали вас за своего и делились ценной для вашего квеста информацией, в арсенале каждого уважающего себя вампира припасена особая маскировка.

Главное — быть внимательным и следить за временем су-



■ Вот так становятся вампиром. Убьют — и унесут к Некроманту...



■ А сохраняться можно только в особых местах типа этого святилища



■ Орлиный взор — особая возможность, которая имеется даже у начинающего вампира

ток (днем вампирам не особенно уютно) и не выходить из дома в дурную погоду, поскольку от дождя вампирам становиться плохо.

И, разумеется, вы получаете доступ к тем магическим силам, которые вернули вас к жизни. В игре 21 заклинание — от банального сдираания кожи до питья крови на расстоянии и умения смертельно перессорить всех врагов прямо во время боя. И тогда...

Vae Victus!

Это победный клич Каина. В переводе с латыни сие значит "Горе побежденным!". Время от времени Каин выкрикивает и другие умные фразы, показывая своим гибнущим врагам, какой он образованный и благородный вампир. А вот кровь он пьет совершенно некультурно — с вульгарным причмокиванием.

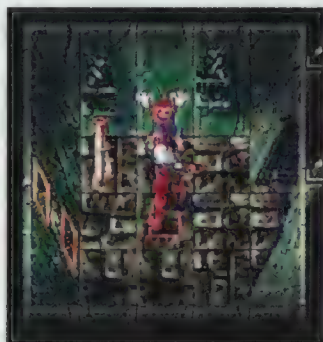
Озвучивали игру профессионалы из Голливуда, и все крики, стоны и возгласы, а также голос Каина, время от времени рассказывающего, чем он намерен теперь заняться, звучат отлично. Остальные персонажи игры говорят немного, зато практически не повторяются.

Музыка тоже ничего — мрачная и "готическая", вампирам должно понравиться.

Графическое расстройство

Масштабы всего этого кровопролития вдохновляют — более 100,000 нарисованных от руки экранов в 16-битном цвете и разрешении 640x480. Фоны красивы, детализованы и не повторяются. Заставки же, как анимированные, так и статичные, вообще великолепны.

Зато действующие лица и объекты, показанные от третье-



■ Вампир не может пройти мимо прикованной к стене жертвы. Как вы думаете, чем он ей поможет?



■ Будешь шалить, придет к тебе ночью вампир и выпьет всю кровь! Что, страшно? Думается, что не очень — в такой-то графике...

го лица и сверху, мелковаты, и разглядеть, что же происходит, например, во время боя, просто невозможно. Пожалуй, это главный минус графики игры, напроць убивающий приятные находки вроде подсветки неиспользованных переключателей и несобранных предметов.

Когда просто хочется пить

Честное слово, не удастся понять, почему эту игру считают такой страшно-кровавой (категория МА17, все-таки). Кровопротитие показано в ней весьма условно и способно напугать разве что тех, кто падает в обморок, даже когда у него в поликлинике берут кровь из пальца.

Да и в постоянном питье крови поверженных противников ничего особо нового нет: это уже было, например, в Ecstatica 2, где из монстров выпадали пузырьки с живительной влагой. В обоих случаях смысл один и тот же.

А то, что нехорошо обескровливать мирно спящих граждан, так ведь это вовсе не обязательно — только если очень пить захочется...

Короче говоря, для ужасной кровавости, о которой говорится во всех предупреждениях, графика игры, на наш вампирский взгляд, слабовата.

Настоящие ужасы

Откроем тайну. Настоящие ужасы Blood Omen заключаются совсем в другом. Игра все время подгружает что-то с вин-

та и CD (даже при полной установке) и, как следствие, при первом удобном случае, например, при безобидном, вроде бы, вызове экрана Inventory, вы секунд пять вынуждены любоваться красной табличкой с лаконичным "Loading".

Никакого текстового сопровождения, субтитров и подписей в игре нет и в помине. А посему, натолкнувшись на очередной мелкий-эле-видный объект, долгое время гадаешь, что же такое ты подобрал.

А еще, в Blood Omen: The Legacy of Cain есть одна характерно-приставочная особенность интерфейса: сохраниться

можно только в специально отведенных для этого местах. Да и то — если повезет, поскольку зависать игра любит именно в момент сохранения.

В конце концов

Что же мы получаем в итоге? Игру с необычным сюжетом и интересным главным персонажем. Игру большую (где-то на 120 часов), красивую, хорошо озвученную и интересную, но линейную и потому одноразовую. Впрочем, один раз и вампиром побыть можно.

Василий Андреев

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Ценность для жанра
Мнение автора



Время освоения: от 0.5 до 0.5 часа
Знание английского: желательно

OUTPOST 2

Жанр: Real-time стратегия
Издатель: Sierra
Разработчик: Sierra
Системные требования: Pentium 60, 16 Mb RAM
ОС: Windows 95

Дома новы, но предрассудки стары
А.С.Грибоедов "Горе от ума"

В четвертом номере "Навигатора" была статья, посвященная Outpost 2: Divided Destiny — научно-фантастической реалтайм-стратегии от Sierra, которая должна была появиться летом этого года. Лето кончилось, Outpost 2 наконец-то вышел, и мы можем взглянуть, чем же полная версия 1.0 лучше демки.

Земле ресурсы стали подходить к концу, а планеты с условиями, близкими к земным, все не было и не было. Тогда автоматика разбудила часть экипажа, и те приняли решение осваивать первую попавшуюся планету, хоть сколько-нибудь пригодную для жизни.

Первой попавшейся оказалась Новая Терра (New Terra). Планета была удивительно похожа на Марс — красно-серо-бурые скалы и пески, разреженная и непригодная для дыхания атмосфера,

плюс метеоритный пояс неподалеку. Однако путешественникам эти суровые условия показались в сравнении с космической пустотой, просто райскими, и свою первую колонию они назвали Эдемом (Eden).

Но даже в Эдеме люди остались людьми, и очень скоро различия во взглядах

основали отдельную колонию Плимут (Plymouth) и отказались от общения с соотечественниками.

О чем стратегия?

В режиме компании вы играете за лидера одной из колоний — строите, развиваете науку, боретесь со стихийными бедствиями и в какой-то момент вступаете в войну с обезумевшими Эдемцами/Плимутцами (это, несомненно, характеристика искусственного интеллекта, который за них играет).

Жизнь в обеих колониях далеко не спокойна. В Эдеме вырвался на свободу всепожирающий клон бактерий, приготовленный для терраформинга, а в районе Плимута начали извергаться давным-давно потухшие вулканы. В любом случае, придется эвакуировать колонию (это будет одним из ваших главных занятий на протяжении всех 12 миссий любой компании) и перебраться на новое место.

После всех переездов необходимо победить зарвавшихся соотечественников, построить космический корабль и... снова в путь, до следующего аутпоста (прямо "Цивилизация" как-то!).

При игре в режиме свободного сценария, колония ведет более оседлый образ жизни и развивается в той степени, в какой ей позволяют ограниченные природные ресурсы (как повезет с картой) и стихийные бедствия — метеоритные дожди, электрические штормы и смерчи. Здесь тоже можно строить космический корабль, но это уж как выберете.

И, наконец, multiplayer. До шести человек могут объединяться при помощи сети, модема или Интернет, дабы помогать друг другу осваивать Новую Терру, или же воевать за господство над всей планетой. Или и то и другое одновременно — шесть участников — очень даже неплохое число для образования коалиций и сраже-



Космическая трагедия в новой редакции

Предыстория игры выглядит теперь так. Огромный астероид врезался в Землю, и из всего человечества в живых осталось лишь несколько сотен человек, в момент столкновения находившихся в космическом корабле для межзвездных перелетов. Уцелевшие погрузились в холодный сон и, доверившись компьютерам, отправились искать новый дом.

Корабль продрейфовал в космосе почти сто лет, запасенные еще на

на дальнейшую судьбу Новой Терры привели к расколу колонии. Те, кто хотел превратить планету в подобие старой Земли, остались в Эдеме, а те, кто собирался сам приспособиться к жестоким условиям новой жизни, забрали свою долю материалов и техники,





ний команда на команду.

Мир суровый и безрадостный

То, что Новая Терра — мир суровый и безрадостный, понимаешь после первого же взгляда на спартанский интерфейс и унылый экран карты. Вот вам пустынная планета, вид сверху: день угасает, цвета становятся темнее, и наползающая со всех сторон "тьма войны" (местный аналог тумана из WarCraft) окружает базу, позволяя вам "любоваться" на однотипные постройки и столь же однообразную внешне технику. Спуститься и рассмотреть все это хозяйство поподробнее невозможно, так как, конечно же, карта не масштабируется.

Провозившись пару часов с руководством и туториалами (все это выполнено в сухом текстовом стиле и наводит на мысли об инструкции к армейскому передатчику) уясняешь, что здания бывают разные, точнее 65 типов; что машинки в песочнице... простите, техника тоже различается, и каждый из 55 видов транспортных средств важен и нужен.

Увы, никакой эмоциональной при

вязки к игре все равно не возникает: ну, погрузили все, что нужно было эвакуировать, ну, спасли какой-нибудь Очень Важный объект... Нет азарта.

Тайны английской кухни

Точно так же было и в демо-версии. Тогда я очень надеялся, что к правильной, питательной и полезной, но совершенно безвкусной пище Sierra добавит какую-нибудь приправу. И Sierra добавила... текстов.

Впервые вижу игру, в которой предыстории миссий и help несравнимо интереснее ее самой. Написаны текстовки Стивеном Йорком, а это, между прочим, довольно известный (у них на Западе) писатель-фантаст.

Оказывается, в игру встроен целый роман — три сотни страниц настоящей истории борьбы колонии (рассказанной как с одной, так и с другой стороны). Очень неплохой роман. Жаль только, что с игрой его связывает всего одна кнопка в меню брифинга перед миссией — "View Story" (просмотреть предысторию). Нажимаем, и вот вам очередная глава

Сюжетный фрагмент I

У Робота-разведчика номер семь было имя, но он о нем не догадывался. Какой-то механик с юмором написал у него на боку слово "Ровер", но ограниченный интеллект бортового компьютера разведчика, то есть самого Ровера, так и не обратил на это внимания. Интеллект Ровера ограничивался весьма специальными вещами — системой навигации, схемами управления двигателями, позволявшими ему пересекать каменистые равнины экваториальных широт Новой Терры, и еще — чувствительными сенсорами. С их помощью Ровер отлично брал след.

Вот и сейчас он выслеживал какую-то странную электромагнитную аномалию. В принципе, это могло оказаться просто ничем, всего лишь флуктуацией магнитного поля Новой Терры, просто пьезоэлектрическим напряжением, возникшим случайно в ее коре, или даже обычной неисправностью внутренних экранов самого Ровера. Неважно. Ровер выслеживал эту аномалию уже целый день — без устали и не отрываясь.

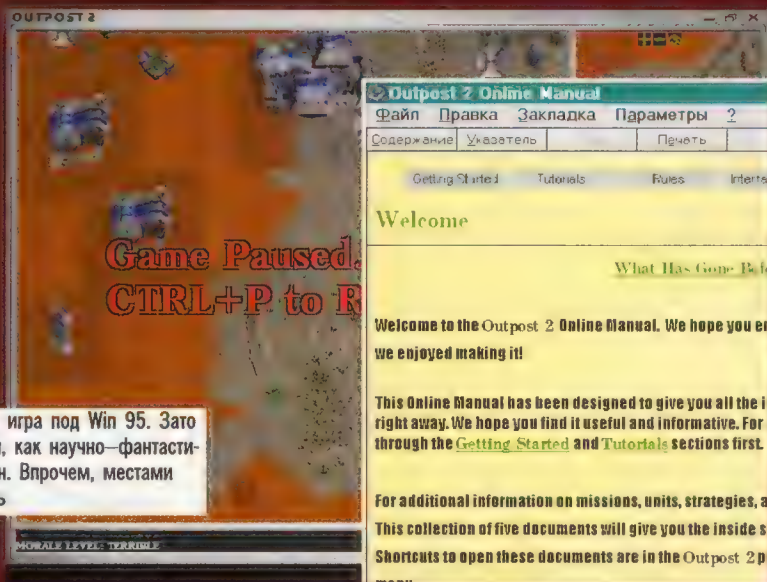
Теперь сигнал стал сильнее. Уже близко. Разведчик медленно поднялся на ступенчатый склон и пробрался между здоровенными валунами. Сигнал усилился. Ровер не почувствовал ни радости, ни страха — это просто не входило в его программу.

Он добрался до вершины холма и тут наконец увидел, что именно он выслеживал. Один, два, три объекта, нет, тяжеловооруженных вражеских вездехода медленно двигались в его сторону. Ровер немедленно отправил на базу сигнал, содержащий все, что он мог узнать о цели своих поисков. Содержащий, в том числе, изображение пушек, укрепленных на крыше транспортеров и теперь повернувшихся прямо в его сторону.

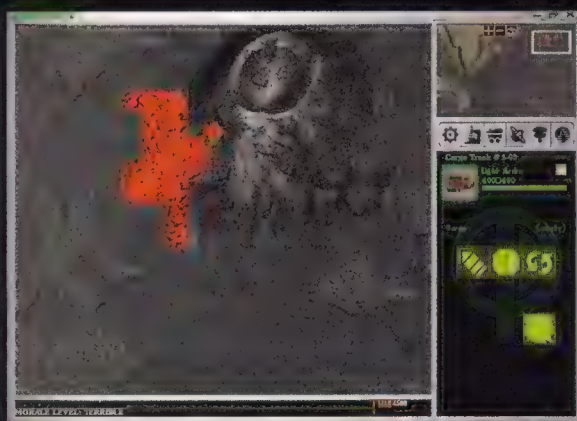
Инстинкт самосохранения у Ровера был, но слабенький. Люди, следившие за его продвижением, могли бы дать команду спрятаться, но их медленное мышление в этот самый миг только начинало обрабатывать полученную от Ровера информацию. Сенсор зафиксировал лазерный прицел, и программа, наконец, велела разведчику отступить.

Ровер был быстр, но лазерные лучи гораздо быстрее. В тот момент, когда корпус робота превратился в плазму, он как раз послыл на базу последнее сообщение — сигнал тревоги.

А потом Ровера не стало. Но об этом он, конечно, ничего не узнал.



Сразу видно, игра под Win 95. Зато help читается, как научно-фантастический роман. Впрочем, местами это он и есть



Опять началось извержение вулкана, и лава грозит затопить колонию. Надо успеть с эвакуацией — не упустить время...



Упустили... Первые здания колонии уже погребены под лавой, и скоро за ними последуют остальные. Сейчас напишется Mission Failed, и... — а не перейти ли на Easy, где все эти эвакуации производятся беспроблемно?..

десяток экранов зеленых букв на черном фоне. В таких условиях 16-битная графика воспринимается как издевательство.

Help внешне ничем не отличается от стандартного окошка виндовсовской помощи (собственно, это оно и есть). Зато в недрах обычных и, кстати сказать, подробных и понятных инструкций и описаний всех функций зданий и техники попадаются "зарисовки из жизни Новой Терры" того же Йорка. Так, прочтя Help, мы узнаем, что в Эдеме предпочитают гандбол, а в Плимуте — гимнастику, и что различия между жителями враждующих колоний не столь велики, как между людьми и орками в Warcraft или русскими и союзниками в Red Alert. Или о том, что Магматический Колодец — это не просто дырка для добычи руды, а место, где колонисты каждый день рискуют жизнью, а робот-разведчик — почти что "друг человека". Любопытство удовлетворено, маленький значок на карте теперь что-то значит, а самое главное, игрушка стала ближе к сердцу и интереснее.

Ключевое слово здесь — "прочтя". Если не обращать внимания на "сказочки", а просто строить и воевать, Outpost 2 так и останется всего лишь добротной, простой в управлении, но все-таки лишь "еще одной" стратегией. С серой графикой. С занудными

миссиями. С минимумом свежих идей — во всяком случае, тех, которые стимулируют игровой интерес.

Real-time стратегии Outpost 2 и Dark Colony вышли практически одновременно. Посредственная тягомотина с глубоко проработанной сюжетной основой и красочный фейерверк динамизма/тактики с посредственной (даже при малом объеме) предысторией. И как вы считаете, какая из этих двух игр предпочтительнее?..

Тем не менее, если вас все же привлечет Outpost 2 (хотя бы даже потому, что вам мог понравиться первый, — хотя и он был не слишком удачным), то вам будет интересно прочесть приводимые рядом с основным текстом статьи сюжетные фрагменты. Если бы стратегия Outpost 2 оценивалась за сюжетную историю — то ее рейтинг был бы не меньше 10 баллов.

Василий Андреев

Сюжетный фрагмент II

Дункан Лу удивленно уставился на гневное лицо главного инженера. Интересное дело, он пробыл на Автономном Магматическом Колодце всего несколько часов, а уже успел чего-то натворить, да так, что и сам не мог понять, в чем дело. Дункан нагнулся и поднял упавший на металлическую дорожку молоток. От металла исходило тепло — где-то под ним проходил магмапровод.

Дункан еще раз взглянул на инженера — Клют, кажется. Он был невысокого роста, широкоплечий и рыжий, с рыжей же бородой, словно пламенем окружавшей его подвижное лицо. Смуценно улыбаясь, Дункан произнес: "Это молоток... Вроде, все в порядке?"

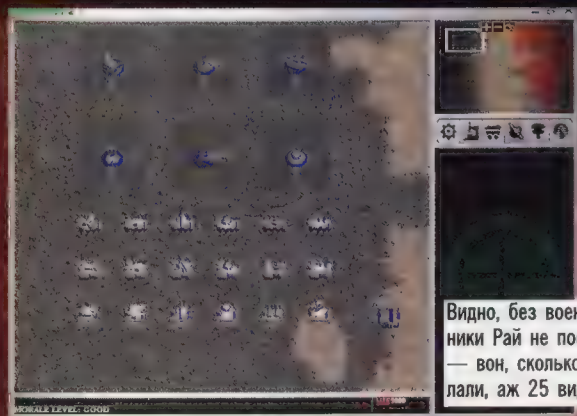
Клют ухмыльнулся. "Ха, причем тут молоток. И дорожка не причем. Все дело в сотрясении воздуха. Словами."

"Словами?"

"Угу. Ты здесь новенький, геолог, так вот я тебе объясню. Мы здесь никогда это слово не произносим. Неприятностей и так хватает."

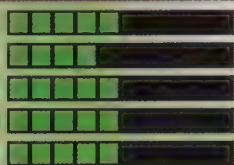
Недоумевающий Дункан засунул молоток в висающую на плече сумку. "Я все равно ничего не понял. Что за слово-то?"

Клют посмотрел на него, улыбнулся и еле слышно произнес: "Черт".



Видно, без военной техники Рай не построить — вот, сколько понадеялись, аж 25 видов

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Ценность для жанра
Мнение автора



Общий рейтинг

4.8

Время освоения: от 1 до 2 часов
Знание английского: желательно

F-16 Fighting Falcon

Жанр: Авиасимулятор
Издатель: Interactive Magic
Разработчик: Digital Interactive
Системные требования: Pentium 90, 8 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 166, 16 Mb RAM
ОС: DOS Windows 95

В карате прошлого далеко не уедешь
М.Горький "На дне"

Лет шесть назад до нашей страны добралась игра под названием F-16 Fighting Falcon от Digital Interactive. Ария поклонников компьютера ZX Spectrum ликовала. Из массы конкурирующих симуляторов F-16 выгодно выделялся немаловажным преимуществом интересными миссиями и реалистичностью модели полета.

Прошло несколько лет, и вот Digital Interactive дает путевку в жизнь новому симулятору. Под тем же названием, но для PC. Хотя появление нынешнего F-16 ожидалось в конце прошлого года, релиз перманентно откладывался. Попробовав, наконец, долгожданного симулятора, однозначно определить свое отношение к нему не удается — впечатления крайне противоречивы. И вот почему. Разработчики игры уделили немало внимания реальному имитации полета и происходящих военных действий. Но у реализма есть и обратная сторона. А одними интересными миссиями небалабанного игрока не возьмешь.

Гость из прошлого

Ни для кого не секрет, что основой любого симулятора является графическая реализация происходящих процессов. Желательно с максимальной реалистичностью. Так вот, графика F-16 Fighting Falcon — явно не самая сильная его сторона. Оформление кабины, в целом, нареканий нет. Хотя любой видевший приборную доску F-15 — F-18 хотя бы на фото, будет удивлен исчезновением доброй половины инструментов панели.

Возможно, в конце 1996 года движок F-16 произвел бы фурор в мире авиасимуляторов. Но после бенедикса технологии Voxal Space 2 от NovaLogic игра выглядит каменным гостем, внезапно возникшим в мире текстур и оцифровки. Хотя боевые действия разворачиваются в различных географических поясах, на модели ландшафта в игре это не сказывается. Везде вас встретят коричневые возвышенности и желтая пустыня. Поверхности рельефа затекстурены, но пиксели ужасающе громадные. Разглядывать пейзаж с высоты менее 800 футов — занятие не для слабонервных. Зато все, что над землей — может поспорить с моделью от NovaLogic. Несколько видов облачности — облака грозвые, кучевые и перистые. Эшелоны облачности чередуются, и даже может встретиться и грозовой фронт.

Модели самолетов состоят из большого количества незатекстуренных полигонов и выполнены очень тщательно. Можно разглядеть мелкие детали — опознавательные знаки или номера. Наземные установки ПВО, SCUD, танки и бронемашин, напротив, предельно схематичны и смотрятся примитивно, если не глупо. Строения и здания представлены в игре в виде бежевых параллелепипедов. Ко всему сказанному стоит добавить, что с максимальной детализацией игра довольно приятна на P-166 и 16 Mb, но не ниже.

На страже мирного сна

Волею судеб и разработчиков, ваше авиарыло входит в состав Коалиционных сил. Все военные конфликты, моделируемые в игре — гипотетические, связанные с экспансиями потенциальных агрессоров. При возникновении вооруженного конфликта в бою на стороне пострадавших вводятся силы Союзников. Боевые вылеты могут быть одиночными и в режиме кампании. Кампания развивается поступательно и нелинейно, в зависимости от результата выполнения миссии. Но если вы не желаете участвовать в кампании, вашему вниманию представлена опция Quick Start — аркада.

Всем хорошо известно, что современная война есть комплекс взаимосвязанных действий различных родов войск. F-16 — многоцелевой самолет, а посему удачно справляется не только с завоеванием превосходства в воздухе или перехватом, но и с поддержкой наземного боя и штурмом. Более того, большинство миссий предполагают уничтожение именно наземных целей — бронетехники, постов радиообнаружения, аэродромов и т.п. Для выполнения миссии предоставлен широкий набор оружия: ракеты класса AA AMRAAM и Sidewinder, класса AG Maverick, и контейнеры. В контейнерах может находиться разведывательное оборудование, бомбы или мины. Да, F-16 может успешно ставить противотанковые и противопехотные мины с высотой от 130 до 1300 метров. К особому классу оружия относятся бомбы с лазерным наведением — Durandal. Это оружие выбирается для точечных ударов по аэродрому или командному пункту.

Осваивается F-16 довольно быстро — в игре присутствует Help, а для приобретения навыков обращения со всеми видами вооружения предусмотрены тренировочные миссии. Боевые вылеты редко бывают одиночными (исключение — разведка), ведь F-16 действует эффективнее в составе формации (строя). Воздушные бои не особенно оригинальны, большинство вражеских самолетов вообще не догадывается о вашем существовании. Гораздо интереснее поединки с вертолетами противника. Они имеют тенденцию выслеживать вас, хитро прячась за возвышенностями. В целом, миссии в игре интересные, хотя и сложноватые. Для успеха необходимо полностью освоить управление и типы вооружения. Начинающему пилоту может показаться, что игровой процесс несколько перегружен. Например, возможна ситуация пожара в двигателе как раз над районом бомбометания. Таких боевых ситуаций в игре масса, и требуется четкое соблюдение алгоритмов разрешения этих проблем (скажем, сброс топливных баков и т.п.).

Разбор полетов

F-16 Fighting Falcon — довольно удачный реалистичный симулятор. В споре между реализмом и зрелищностью он занимает среднюю позицию между F-18 и F-22 (NovaLogic). И впечатление оставляет именно среднее. Да, кстати, и прототип — далеко не новый самолет F-16C, не оправдал всех возлагавшихся надежд в ходе "Бури в пустыне". General Dynamics создали не самый, по сегоднешним меркам, лучший самолет, а Digital Interactive — симулятор. Да и сколько можно прикрывать слабую графику всеобъемлющими боевыми действиями и реализмом полета?

Александр Ланда



Игровой интерес	■■■■■■
Графика	■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■
Общий рейтинг	5.4
Время освоения:	от 0.5 до 1.5 часа
Знание английского:	не требуется

iF-22



Жанр:Авиасимулятор
Издатель:Interactive Magic
Разработчик:Interactive Magic
Системные требования:Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется:Pentium 133
ОС:Windows 95

Чтоб сказку сделать былью

Многоцелевой истребитель YF-22 сегодня существует только в нескольких экземплярах. Этот самолет — прототип воздушного оружия грядущего столетия. Еще несколько лет назад он являл сверхсекретный проект, о котором ходили лишь слухи. Не так давно проект был представлен широкой публике, что вызвало волну интереса к этой машине. Пилотировать YF-22 дано лучшим пилотам из лучших — элите. Поэтому разработчикам авиационных симуляторов под силу совершать чудеса. Они не делают YF-22 доступнее, они предлагают вам стать избранным.

Компания Interactive Magic хорошо известна как разработчик и издатель авиасиму-

ляторов. Все они были, безусловно, хороши, но хитами не становились. Вернее, становились, но в Интернет, в качестве on-line игр. Но вот, более полугода назад, было анонсировано появление качественно новой версии симулятора YF-22 — iF-22 ASF. Разработчики обещали новый движок, генератор миссий и удобство управления. Я был заинтригован и ждал iF-22 с нетерпением.

В ожидании переворота

Как известно, для успешного освоения симулятора необходимо разучить клавиши управления различными бортовыми системами. И уметь этими системами пользоваться. Создатели iF-22 призывают вас не расстраиваться по этому поводу. Каждая кнопка или рычажок на приборной панели сделаны не для красоты, а отвечают за свои функциональные обязанности. Достаточно щелкнуть на них "мышкой" — "и управление покажется легким и приятным".

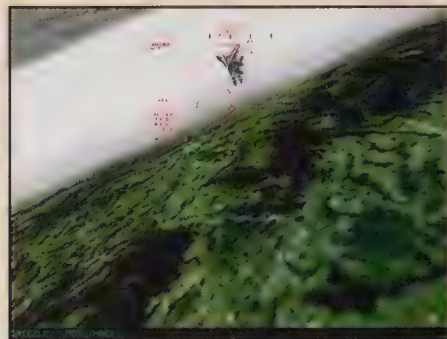
Так-то оно так, но у интерактивного кок-

пита есть и оборотная сторона. Из приборов в кабине суперсовременного iF-22 есть четыре MFD (многофункциональных дисплея). А органы управления — кнопки по периметру MFD. Если у вас хорошая зрительная память, вы без труда запомните, за что отвечает каждая кнопка. Кроме того, попасть в них "мышкой" легко только при разрешении 640x480. Но вы наверняка захотите играть на 1024x768. Тогда придется тренировать зоркость и верность руки. Впрочем, все управление дублируется с клавиатуры.

Следующей новинкой iF-22 является генератор миссий. Действительно интересная вещь. Single Mission генерируется "с нуля" целиком и полностью. В режиме Campaign опция Mission Selector позволяет создать различные наборы заданий. Названия и цели миссий из каждого набора остаются постоянными, все остальное всякий раз будет различно. Заново создается ландшафт, погода, waypoint и миссии боевых единиц — своих и вражеских. Это здорово, особенно если у вас есть адаптер SCSI.

Наконец, самое главное. Новый движок DEMON-1. Аналогично Voxel Space 2, новый движок оперирует с затекстуренными векторными объектами. Более того, в качестве текстур рельефа земли выступают данные спутниковых фотографий территорий Украины и Боснии. На основе этих фотографий были воспроизведены текстуры, "натягивающиеся" на достоверно генерирующийся ландшафт.

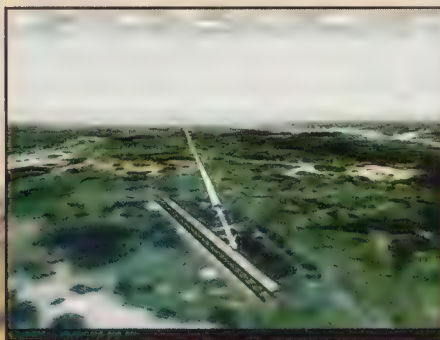
На деле это выглядит так. Возьмите одеяло, сшитое из больших зеленых лоскутов. Поместите под него резвого котика или собачку (смотрите, чтобы животное не задохнулось!). Вы имеете модель, схожую с результатом работы DEMON-1 на высоте 10–15 км.



Ниже вы будете наблюдать морфирующуюся кашу из огромных пикселей, разбавленную островками (детализированными и резкими, но островками) цветной фотографии. Словом, опять "победа" Voxel Space 2.

Все на борьбу с Жириновским!

Игра iF-22 располагается на 2-х CD — по военному театру на каждый. Фотореалистичные текстуры и модели рельефа вольтот-



но занимают почти целый диск (600 Mb). С Боснией все понятно, рассмотрим ситуацию в СНГ.

Смена политической власти на Восточной Украине. Президент России, В.В. Жириновский, вводит оккупационные войска в Западную Украину. Русские танки не встречают достойного сопротивления. Положение критическое. Мягкосердечные американцы не могут оставить в беде своего партнера по НАТО. Союзники переходят к военным действиям.

Итак, вы вступаете в гипотетическую войну. Вашими основными противниками в воздухе являются гипотетические прототипы русских истре-



бителей. Что-то вроде МиГ-42, Су-54 и т.п. Воздушные бои напоминают фантастические рассказы. Например, при достаточной ловкости ракетой можно сбить висящего на вашем хвосте МиГа. Выпущенный AMRAAM описывает мертвую петлю и делает свое дело.

Летная модель iF-22, напротив, оставляет самые благоприятные впечатления. Управляемость самолета различается в начале маневра и при его завершении.

Все маневры могут выполняться в комплексе с РУД. Враги не лезут на ракеты, а перестраиваются и активно атакуют с задней полусферы. Все режимы MFD и бортовой аппаратуры соответствуют реальным (так утверждает документация к игре). Словом, в полете чувствуется богатейший опыт Interactive Magic в области авиасимуляторов.

Заключение

В целом, игра не требовательна к "железу", хотя желателен 3D ускоритель да "винт" побыстрее. Несмотря на наличие двух конкурирующих симуляторов от Mission Studios и NovaLogic, очередной вариант может показаться любопытным. Тем более что предыдущие попытки казались обедненными в смысле реализма. Да и переигрывать по второму разу в них редко хочется.

Александр Ланда

Игровой интерес

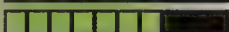
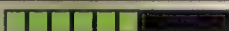
Графика

Звук и музыка

Ценность для жанра

Мнение автора

Общий рейтинг



6.6

Время освоения: от 0.5 до 1 часа

Знание английского: не требуется



Жанр:Гоночный автосимулятор
Издатель:Bethesda Softworks
Разработчик:Bethesda Softworks
Системные требования:Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется:Pentium 133
ОС:DOS

Большинство претендующих на реалистичность автосимуляторов создается по прототипам реальных автомобилей, гонок и даже гонщиков: разработчики стремятся максимально приблизить игровые реалии к реалиям нашего мира, иногда жертвуя при этом качеством графики и играбельностью. Принципиальное отличие X-CAR в том, что участвовать в гонках можно на моделях автомобилей, которых еще нет в природе. Недаром в названии игры есть оговорка: экспериментальные гонки.

Вы выбираете одну из представленных моделей, которую затем можете каким угодно образом видоизменить и настраивать в соответствии со своими вкусами. Причем замене поддается буквально все: от двигателя до тормозов. Недостаток в этой всей радости таков, что подобные метаморфозы больше понравятся людям, хоть как-то разбирающимся в автомеханике. Новичкам же лучше удовольствоваться базовыми моделями.

Доехать до первого бордюра...

Если вы привыкли ездить как попало, буравя бампером ограждения и конкурентов, то лучше выставить в опциях полное отсутствие реализма и повреждений, а также автоматическое торможение (ABS, auto brake system). Но те, кто считает нужным подтвердить свое звание профессионала, несомненно, поступят наоборот. К слову, даже ассам придется нелегко при выставленных на максимум опциях реализма: малейшее столкновение вызывает повреждение двигателя, и вам уже не быть в победителях.

Далее все развивается по стандартному сценарию, принятому в большинстве автогонок: выбор кольцевой трассы (всего их 11), квалификационный заезд, определяю-

щий место при старте, и сами гонки. Перед заездом вам сообщат такие крайне необходимые сведения, как температура асфальта, воздуха, направление ветра, влажность, а также длина трассы.

...и врезаться в стену из воздуха

Ну вот, три красных свистка, один зеленый, и гонка началась. Управление донельзя простое, и метания ваших пальцев, скорее всего, будут ограничиваться зоной курсорных стрелок. И именно "метания" — так как без хорошей реакции тут не обойтись. X-CAR для начинающих гонщиков не



■ На старт! Внимание! Еще раз внимание... Марш!



■ В X-CAR применяется ряд различных ракурсов, некоторые из которых удобны, другие оригинальны, третьи (большинство) — практически бесполезны



■ Взятие автоконкурентов на таран стоит производить лишь в тех случаях, когда отключены опции реализма

годится — трассу должным образом пройти сложновато. Например, практически невозможно вписаться в поворот на полной скорости. Но вот если машину вынесет с трассы, то скорость резко упадет, не говоря уж о заносах и столкновениях.

Есть возможность выбрать один из нескольких ракурсов, в том числе и стандартный вид из кабины, применить зеркала заднего вида, включить информационное табло со спидометром. Что касается графики, то здесь, как обычно, все зависит от вашего PC. Скажем, владельцы P133 с 16 Mb памяти могут наслаждаться видом горизонта и всеми текстурами при разрешении 800x600. Но при отключенных текстурах или на самом низком разрешении 320x200, естественно, за игру лучше не садиться — ничего, кроме раздражения, она у вас не вызовет.

Правда, у графического движка есть заметные недостатки. К примеру, вы можете спокойно проехать сквозь обслуживаю-



■ Есть несколько очень красивых трасс, одна из них проходит через полуразрушенный город Майя

щий персонал или кусты, при этом никого не задавите и даже не поцарапаете машину. При попытке отъехать далеко в сторону от трассы вы, если впереди нет ограждения, скорее всего просто упретесь в воздух. Интересно, что разработчики и не подумали вклю-



■ Базовые модели однотипны — зато в своей личной автомастерской вы можете создать "машину своей мечты" (в принципе...)

можностей вашего болида такую вещь, как задний ход. Видимо, автомобили будущего смогут обойтись и без него...

Звуковые эффекты достаточно реалистичны и включают не только гул двигателей и визг тормозов, но и голос диктора и механика. Есть и музыка, но здесь критерием качества могут быть только ваши личные вкусы.

Уже достаточно давно мы привыкли к тому, что все автосимуляторы снабжаются опциями записи/воспроизведения гонки. X-CAR — не исключение, и вы можете просмотреть свой "полет" с нескольких ракурсов.

Отложите Need For Speed

Отметим в заключение, что X-CAR: Experimental Racing неплохо сбалансирована. И реализму, и графике уделено достаточно внимания, и если вам порядком надоела классика, то X-CAR позволит неплохо от нее отдохнуть. Кроме того, все желающие могут сразиться с друзьями по сети или модему.

X-CAR, конечно же, ни в коей мере не претендует на роль первостепенного автосимулятора и никак не может быть причислена "к лику святых". Графика удобоварима и приемлема — но значительно уступает существующим лидерам жанра. Поведение машины на трассе близко к реальности — но не до такой степени, как того бы хотелось разработчикам. Возможность всевозможной настройки выбранной модели — неплохой ход, но в действительности очень трудно создать машину, которая по своему поведению на трассе сильно отличалась бы от стандартной модели, выдаваемой по умолчанию. Да и огромное количество неисправленных багов здорово подрывает интерес к "экспериментальным заездам".

Как резюме, Bethesda — сильная компания, прославившаяся выпуском отличнейших RPG. Но вряд ли имело смысл браться за несвойственный для ее команд разработчиков автосимуляционный жанр. Здесь есть свои тонкости. И в X-CAR многие из них не учтены (см. эпиграф).

Олег Полянский



■ По-настоящему эффектно X-CAR начинает выглядеть только на 3Dfx. Без подключения такого графика игры добротна, но в достаточной мере второсортна

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	6.2

Время освоения: от 0 до 0,5 часа
Знание английского: желательно

Осенний Парод



Киеко
и потерянная ночь



Куклы: Виртуальный
дом моделей



Противостояние
"Опаленный снег"



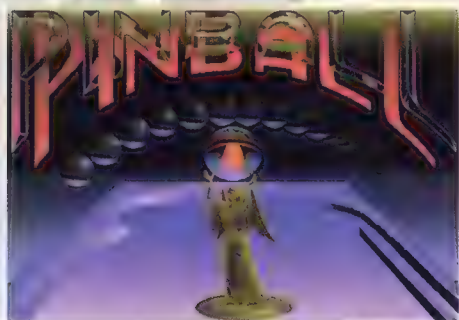
Вьюга в пустыне



Ралли + X-Miles



LM Professional



Pinball



Русская рыбалка



Гитарные хиты 1

т. 536-4020, 536-4652
ф. 536-5887
E-mail: doka@doka.ru
WWW.DOKA.RU

Warlords III

Reign of Heroes

Жанр:.....Походовая фэнтези стратегия
Издатель:.....RedOrb Entertainment
 (Broderbund)
Разработчик:.....SSG
Системные требования:....Pentium 75, 16 Mb RAM
Рекомендуется:.....Pentium 100
ОС:.....Windows 95

Появление Warlords III, к которому мы так долго готовились, наконец-то состоялось. Скажем сразу — чувства оно вызывает самые противоречивые. Поначалу обрадованные долгожданным релизом, сейчас мы начинаем задумываться... а есть ли, чему радоваться? И после долгих размышлений все больше и больше склоняемся к мнению о том, что особо-то, в принципе, и нечему...

Триумф или ностальгия?

Warlords II (1993), выпущенный и изданный малоизвестной австралийской компанией SSG, каким-то чудесным образом просочился “в большой мир” и, будучи проданным не столь уж и великим тиражом, тем не менее достиг во многих странах культового статуса. В том числе и в России. Попробуйте-ка найти любителя стратегий, который хотя бы краем уха не слышал о Warlords II!

Главная причина успеха заключалась в высочайшей играбельности Warlords II. Даже несмотря на неотягощенность игрового процесса всевозможными глубокомысленными наворотами, даже на несмотря на ограниченность тактических решений, которые приводили к победе...

Warlords II был однообразен. И тем не менее — Warlords II был гениален, и до сих пор остается одной из самых потрясающих походовых стратегий, когда-либо существовавших.

Между прочим, то была также и одна из первых стратегий, в которой вполне значимо присутствовали элементы RPG. Как вы помните, герои могли развиваться, овладевать новыми знаниями, находить всевозможные магические амулеты... Уже потом появился X-COM: Enemy Unknown [1994] и прочие игры, где подобное было в порядке вещей... Но тогда — тогда Warlords II был первым. Собственно, абсолютнейшая оригинальность по всем игровым параметрам.

рам и принесла Warlords II заслуженную популярность.

Среди недостатков, помимо перечисленных абзацем раньше, отмечалось отсутствие нормального боя, сведение экономической деятельности к дроби число_городов/количество_войск, минимальные возможности для общего маневрирования. Мы ждали продолжения. Мы хотели, чтобы появилась возможность нанимать войска со стороны и, возможно, призывать сподвижников. Нам хотелось толково сделанной дипломатии. Витали мечты о возможности хоть какой-нибудь торговли, о продаже лишних войск, о введении какой-нибудь минимального менеджмента ресурсов, об анимировании всего и вся.

Мы хотели богатства игровых возможностей.

В 1995 появился Warlords II Deluxe, содержащий тучи новых юнитов (точнее, старых, но по-новому нарисованных), замков (то же самое) и фактур местности.

Мы ждали. Время шло — надежды угасали.

Возникшие в 1996 году разговоры о том, что готовится третья часть, вновь воодушевили нас. SSG бросают клич на Интернет — дескать, присылайте свои идеи! Издателем становится Broderbund — гарантия того, что теперь уж Warlords пойдут с настоящей рекламной поддержкой!

Август 1997 года. Warlords III появляются в продаже. К концу августа добираются до России.

Где..??!!! — обещанное...

Неся освобождение

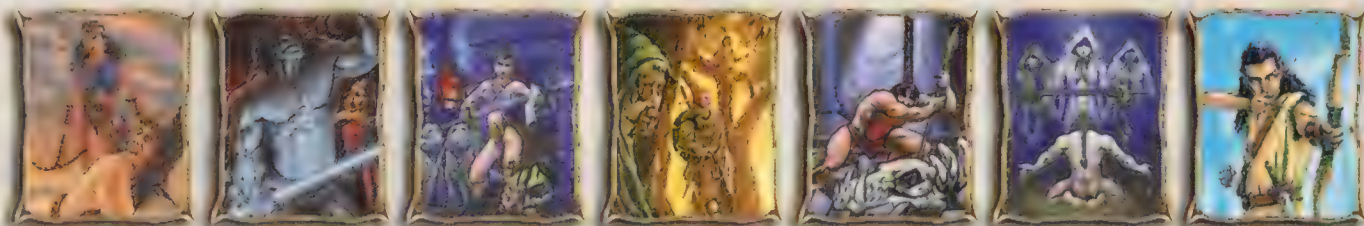
Начнем с того, что общая цель игры со времен Warlords II ничуть не изменилась. Перед нами по-прежнему походовая стратегия, суть которой — захватить все города на карте. Однако, в отличие от предыдущей части, в Warlords III наконец-таки появилась кампания. Представляет она собою приблизительно дюжину отдельных битв, связанных единым сюжетом. Всем поклонникам фэнтези сюжет этот покажется до боли знакомым: два злодея (один — некромант, другой — повелитель сил Хаоса) решили вволю оторваться. Объединившись единым фронтом против честных миролюбивых граждан, они быстренько прибрали к рукам почти всех и вся. Но, как и полагается в таких случаях, одного хорошего парня все-таки пропустили. Именно вам и отведена роль этого последнего полководца, призванного



■ Внутригородское производство. Тренируем рыцарей



■ Обыкновенный остров превратился в неприступную вражескую крепость!



восстановить справедливость и освободить народы от ига злых правителей.

Ваша задача — постепенно отвоевать все захваченные врагами земли, а потом приняться и за самих супостатов. Для осуществления этой цели в городах придется производить войска, которые затем объединяются в мощные отряды и посылаются на битву с темными силами. Предводительство над этими отрядами можно (и нужно) доверять героям. Время от времени они появляются в ваших краях, и их можно нанимать на службу.

Другими словами, общая концепция игры изменений не претерпела. Это и к лучшему: ведь нам нужно было продолжение, а не нечто совершенно новое.

Преобразуя священника в вора

Что касается героев, то со времен Warlords II они изрядно переменились, начав явственно тяготеть в сторону ролевости. Прежде всего — разделились на классы. Теперь в вашем распоряжении окажутся не только простые воины, но и волшебники, паладины, священники и даже воры (почти AD&D!). У каждого из них, разумеется, есть свои сильные и слабые стороны. Воины, например, дают всем войскам в отряде дополнительную силу в атаке (Heroes of M&M?), а волшебники и священники могут творить заклинания, способные склонить чашу весов в вашу пользу. Кстати, магия является одним из немногих игровых нововведений, ибо раньше ее, как вы помните, не было и в помине. Что, надо сказать, было нелогичным, так как фэнтези с магией ассоциируется напрямую и без нее очень много теряет. Это как театр без декораций...

По мере боев герои набираются опыта и повышают свой уровень. При этом вам предоставляется возможность увеличить те или иные параметры героя по вашему усмотрению. Для сравнения, аналогичная система применена в Diablo. Только, конечно, в Warlords III совсем другие масштабы — характеристик героя, на которые можно тратить набранные очки опыта, куда как больше.

Одно из прямых следствий подобной системы — герои могут выходить за пределы своего изначального класса, наращивая вроде бы и не свойственные для своего типа характеристики. То есть маг, в принципе, может стать воином, а священник — вором.

Обыскивая руины и выполняя квесты

Сохранилась возможность исследовать руины в поисках волшебных предметов или ценной информации. Как и раньше, дело это — сугубо геройское! Ну кто еще отважится войти в пещеру с разъяренным буйволом внутри?!



■ Многие герои погибли, пытаясь отгадать тайну этой заброшенной пещеры... Присоединившись к ним, не забудьте передать привет

Вообще же, руинные баталии как были схематичными до мозга костей, так и остались. Куда там до Heroes of M&M II, где, забравшись в подобную пасть демона пещеры, разбираешься с войском нечисти, или в ужасе глядишь на толпу привидений, материализовавшихся тебе навстречу из руин прибитого к берегу затопленного корабля!

Зато преобразование в лучшую сторону постигло квесты, которые теперь не надо разыскивать в притулившемся на окраине земель храме, мучительно выбирая между благословением и неизвестно какой трудности квестом! Квесты отныне можно прихватывать в любом принадлежащем вам городе (в чужой все равно не пустят :-)), причем бывают они трех уровней сложности. Простые — это когда надобно доставить такую-то посылку в такой-то город. А до города, может быть, один день ходьбы. Классно — но оплачиваются такие квесты по самым дешевым расценкам. А вот захватить такой-то город или обыскать отдаленную руину — это уже поинтереснее. И "полезнее".

Впрочем, помимо удобств в получении, никаких других критично важных изменений квесты в свой огород не получили.

Исчезновение линии фронта

Герои есть не только у вас, но и у компьютерного противника, который — воздадим ему должное! — отлично умеет их использовать. Вообще же, про искусственный интеллект (AI) стоит сказать особо.

Автором AI для Warlords III стал Roger Keating, который решил добиться от компьютера "честной игры". Выражается это в том, что ваш противник начинает с вами как будто на равных. У него нет изначально превосходящей вашу армии, и численность городов, находящихся под его контролем, также не превышает аналогичное число ваших.

Казалось бы, все хорошо и можно радоваться одному из немногих действительно честных AI? Погодите, как бы не так! Герои, заглядывающие к противнику, почему-то оказываются на голову круче ваших. Кроме них, к врагам охотно жалуют наемники, по развитости не уступающие героям. К вам они также захаживают, но с гораздо меньшей периодичностью.

Впрочем, сила AI не только в героях и наемниках. Компьютерные игроки вообще воюют достаточно грамотно, хотя до человека им, конечно, еще далеко. Частенько компьютер допускает досаднейшие (для него) ошибки. Например, посылает одиноких героев исследовать руины. В этот момент ваши верные вассалы могут и засаду устроить... Как тут не вспомнить Heroes of M&M II, запущенный на Impossible! Все честно — но попробуй-ка выиграть! Сценарий "Pyramid" на максимальной сложности проходили? Вот то-то.



■ Сир Барлак — паладин. Существуют и другие классы героев: вор, священник, волшебник, воин...

Но не будем чрезмерны в своих критических оценках. Ведь, начиная с третьей миссии, сражения становятся уже действительно более или менее серьезными. То есть приходится частенько сохраняться. Компьютер старается воспользоваться любым вашим просчетом, нападая на слабо защищенные города, убивая "отставших" от основной армии героев, устраивая засады... Стоит только вам зазеваться — глядишь, вражеские войска уже переправились через реку и вовсю осаждают ваш город, о котором вы и думать-то забыли. Правда, все это происходит только на высоких уровнях сложности, но ведь происходит же! И это весьма отраднo...

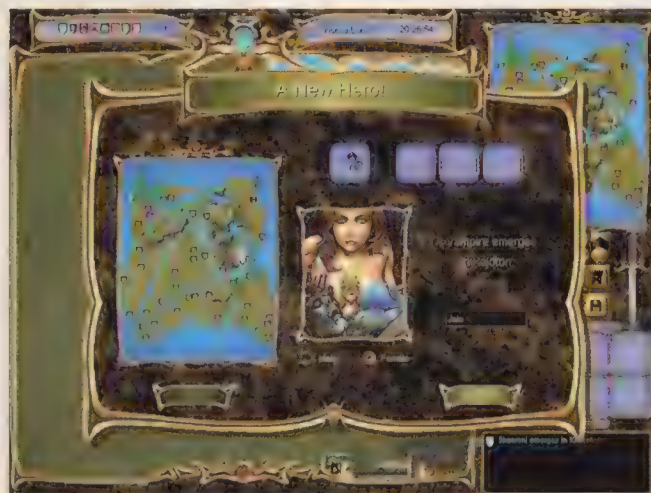
Отраднo в той же степени, как и способность компьютера в KKnD обратиться в бегство при виде превосходящих сил, охраняющих подступы к вашей базе. Там поведение AI было эффективным, но его программирование особенно сложным не являлось. Точно также и в Warlords III...

Сделаем небольшое отступление, чтобы пояснить мысль. Одним из основополагающих нововведений третьей части стало увеличение скорости движения по карте. То есть теперь войска за один ход проходит гораздо большее территориальное пространство, чем то было раньше. Между прочим, это изменение скоростей, в чем-то весьма оправданное, сразу лишило Warlords III доброй половины тактических возможностей. Нет смысла ставить заслон из хорошо обороняемых городов, оставляя тыловые населенные пункты без защиты и переставая тратить деньги на содержание охраняющих их войск. Тыла и фронта более не существует — слишком быстро перемещаются войска по карте. Тогда было нудно, но "стратегично" — а сейчас получилась аркада.

Что же касается достоинств искусственного интеллекта по данному вопросу, то здесь все достаточно прозаично. Компьютер попро-



■ Горожане предлагают нам задания. Какое выбрать — зависит от степени развитости вашего героя. Главное для него — не погибнуть, совершая очередной подвиг!



■ Для кого злой вампир, а для кого и новая героиня... Возьмем девушку? В конце концов, ведь совершенно безразлично, к какой половине человечества будет принадлежать герой. Так почему бы не постремиться к прекрасному?..



■ Наивные, ну зачем они защищают свой город? Мы же добрые, им с нами будет хорошо! Вот только защитников переберем...

сту подсчитывает защитные возможности находящихся в поле досягаемости городов и атакует тот, который послабее. Дешево и со вкусом.

Далее. Искусственный интеллект по всем параметрам проигрывает человеку в дипломатии, которая улучшилась, но незначительно (до "какого-нибудь" там Master of Orion 2 ни в жизнь не дотянет). Конечно, при умелом использовании она может принести вам существенные дивиденды. Сущность дипломатии в игре сводится к тому, чтобы заключить мир с сильным соседом и тут же захватить несколько нейтральных городов рядом с его владениями. Он на вас не нападет и, таким образом, можно будет неплохо обустроиться в городах, подготавливая там силы для оккупации новообретенного "друга".

Впрочем, вовсе не обязательно быть столь кровожадным... В игре далеко не всегда требуется уничтожить всех соперников. Порой достаточно лишь разгромить самых злобных "извергов", с остальными же рыцарями попросту заключить альянс. В этом случае победа также будет за вами.

Квадраты с вышками

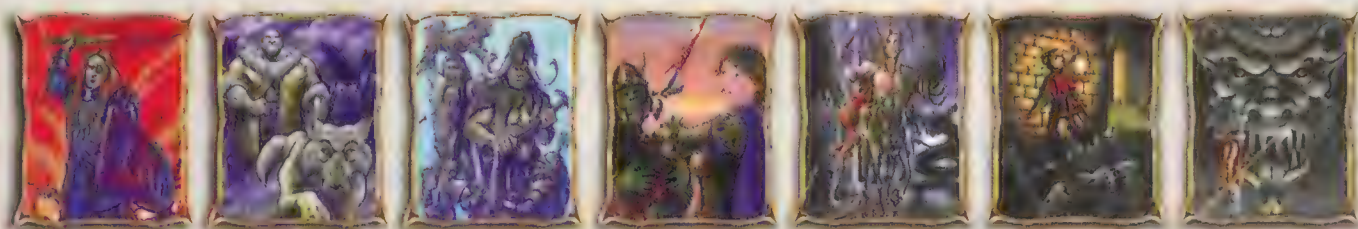
Что ж, самое время перейти к перечислению всего хорошего, что присутствует в третьих Warlords. Прежде всего это подвергнутая тотальной переработке графика. Шикарной ее, конечно, не назовешь, но юниты наконец-то оказались должным образом проанимированы, а три уровня графического разрешения — 640x480, 800x600 и 1024x768 — способны порадовать сердце каждого фаната. Но... — да, и снова "но". Выглядит теперь Warlords как-то непрезентабельно. Круто — но не столь красиво, как, скажем, Heroes of M&M 2. Чего не хватает — вот так сразу и не скажешь. Но вторая часть игры графически смотрелась более дружелюбно, вызвала большее желание побродить по карте. Кстати, нет больше потрясающих замков, усеянных изящными башенками или же выглядящих как почерневшие продавленные вовнутрь черепа. Прошло то время. Вас приветствуют квадратные деревянные срубы с вышками на углах. В общем, нет большого очарования.

Но не графикой одной, как вы понимаете, живы Warlords III. Конечно же, SSG внесла в игру и некоторые более приятные добавления. Вряд ли их можно назвать принципиальными новшествами, поскольку все это в том или ином виде встречалось и в других играх, но — тем не менее.

Прежде всего, вы можете переносить своих героев из миссии в миссию. Правда, переносить можно только ограниченное их количество. Зато весь их накопленный опыт сохраняется. Наконец-то можно обрушить на противника мощь ветеранов!

После каждого сражения можно улучшать характеристики какого-либо подразделения ваших войск. Например, некоторые армии теперь можно будет производить быстрее. Если такую штуку проделать с Knight Lords (тяжелая конница), то результат может превзойти даже самые смелые ожидания!

И еще один немаловажный момент. Хотя Warlords III — достаточно простая игра, все же приятно осознавать, что в ней присутствует удобный Tutorial, наглядно демонстрирующий и объясняющий все, что вам надо знать для успешного ведения войны.



Оковы Добра

Настало время немного покритиковать... Да, совершенно верно — мы еще даже и не начинали.

Прежде всего, в Warlords III нет тактических сражений. Когда войска сходятся друг с другом, возникает экранчик, на котором видны все бонусы, имеющиеся у вас и у вашего противника. И хотя бонусов довольно много (это и городские укрепления, и магические заклинания, и дополнительные способности героя...), сам бой представляет собой всего лишь сравнительный подсчет противоборствующих сил. От вас уже не зависит *ничего*! Сущность боя не изменилась, и мы поздравляем SSG с пришествием в 1997 год с той же самой моделью сражения, которая едва годилась даже для 1993 года.

Из первого неприятного момента вытекает и второй. Магия представляет собой все те же бонусы, распространяющиеся на весь отряд, где присутствует произнесший заклинание маг. Не больше и не меньше. И именно *это* SSG понимают под магией?! Нет, уж лучше бы Warlords III был перенесен в техногенную среду, и битвы осуществлялись с применением ядерного, бактериологического и химического оружия. И то больше смысла было бы...

Плюс к этому до безобразия упрощена система морских баталлий. Строить корабли не надо вообще, достаточно просто вывести ваши войска на воду. Потрясающий простор для тактических маневров: как хочешь, так и маневрируй! Только полная свобода уже свободой-то быть, надо сказать, перестает.

А с другой стороны — нет возможности изменить параметры кампании! Например, ввести Fog of War, типа того, который в Warcraft II. Он в Warlords III (да и во вторых) реализован — но для отдельных сценариев, не для кампании.

Даже за силы зла играть нельзя — нас обязали быть добрыми.

Заг-заг? Не будет вам "Заг-заг"!

ОК, оставим графику в покое, а также и все, что с ней связано. Закроем глаза и обратимся в слух. И что же мы получаем? Звуковой ряд в игре не только не выдающийся, его смело можно назвать совершенно посредственной банальностью! Хочется плакать при одной мысли о том, что мы так и не дождемся классического "Заг-заг" орка из Warcraft II или шелеста крыльев костяного дракона из Heroes Of M&M II. Стоит ли вообще после всего этого играть?!

Сеть сменила табуретки

Ладно, по крайней мере после стольких лет у нас появилась возможность полноценно сразиться в любимую игру с друзьями по сети. Наконец-то — а то уж больно утомительно постоянно пересаживаться с табуретки на табуретку, борясь за тотальное превосходство над замками противника подле одного компьютера.

Для игры по LAN вам понадобится только один CD. Он должен быть вставлен при запуске игры, после чего его можно смело вынуть и передать другому. Если же вы надумали сыграть по модему, то здесь уже каждому игроку придется запастись своей копией Warlords III.

Игровые опции должен задать игрок-host, остальным остается только выбрать, за кого играть. Если один из участников-людей выходит "из дела" в процессе игры, за него начинает играть компьютер.

Для сетевой игры имеется опция автоматического сохранения.

Гильотина для Варлорда

Что ж, время подводить итоги. Вначале нашего повествования мы задались вопросом, а получили ли мы тех самых третьих Варлордов, которых так долго ждали?! И всякому, кто прочел данную статью, ясно, каким будет ответ.

Конечно, с одной стороны перед нами в высшей степени профессионально сделанная игра с неплохим AI и поднявшейся на но-



■ Город пал. Мирно оккупируем или начнем грабить и убивать?

вый уровень графикой. Имеется возможность "бесконечной" игры на случайно сгенерированных картах, целый ворох игровых настроек и множество других приятных возможностей. Ведь мы даже ни слова не сказали о том, что теперь можно достраивать замки, повышая даваемый ими уровень защиты, и что этот уровень защиты может уменьшаться по итогам осады. Не оговорили того, что при запуске "сценарного" уровня добавился целый ряд настроек — вплоть до того, что длительность партии можно ограничивать по числу ходов, а длительность хода — по времени (все как в M.A.X.). Не разъяснили толком, что наемники — это те же самые юниты, которые периодически обращаются к вам с предложением нанять их на службу. Не упомянули о том, что на карте, помимо руин, появились сооружения, которые каким-то образом пытаются заменить источники ресурсов, чего им явно не удается...

Но действительно ли это столь важно? Три года — все же достаточный срок, чтобы сделать нечто большее, чем банальный ремейк с незначительными игровыми изменениями и переделанной графикой. Но именно его и сваяли разработчики из SSG. В Warlords III нет тактического боя, магия бестолкова, из ресурсов и вовсе присутствуют только золото и мана... Нет ничего, что мы так надеялись увидеть. Где добыча полезных ископаемых, где постройка зданий в городе, где путешествия по трехмерным лабиринтам затерянных пещер...?

Если вы играли во вторые Warlords, то будете жестоко разочарованы, не увидев в третьей части многого из того, что хотелось бы увидеть. Если вы не играли во вторые Warlords, то для вас есть куда как более современные Heroes of M&M II и Birthright.

Впрочем, посмотрите все же на Warlords III, если будет настроение. Ведь, как ни крути, а вторая часть была гениальна...

Андрей Терминатор, Петр Давыдов, Иван Самойлов

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	5.8
Время освоения: от 0.5 до 1 часа	
Знание английского: желательно	

BIRTHRIGHT: The Gorgon's Alliance

Историческая справка

Никогда Цериллия не была раем, где правитель мог бы спокойно править владением, не опасаясь нападения из-за ближайшей речки или леса. Но в покрытые сединой древности времена все было значительно проще — тогда здесь жили только эльфы и карлики, которым нечего было делить. Эльфы обитали в лесах и на равнинах, карлики — в горах. Был у них, правда, общий враг — существа, порожденные темными силами земли, которые периодически совершали рейды по мирным поселениям.

А потом пришли люди. Вернее, пять человеческих племен бежали сюда, уходя от угрозы полного истребления. Они не сумели совладать с силами Зла на родной земле и по узкому перешейку на юге перебрались в Цериллию. Карликам пришельцы не доставляли особых неприятностей. Вскоре между ними и людьми установились достаточно спокойные отношения, которые никто не стремился испортить. С эльфами было по-другому. В конце концов "предвечный народ" был вытеснен с исконных земель обитания в лесистые северные области. Они так и не смогли ничего противопоставить магии жрецов.

Шли годы и десятилетия. Возникали и распадались королевства, племена осели и освоили земли. Тогда то и пришла Тень. Темный бог по имени Азра сыграл на извечной вражде между людьми и эльфами. Обманув последних и приобщив их к знанию темной магии, он развязал Войну Тени.

Перед лицом общего врага короли и жрецы забыли о личной вражде и объединили силы. Даже карлики пришли к ним на помощь — они прекрасно понимали, что будет с их горными владениями в случае победы Азры.

Армия Тени, состоящая из нечисти, варваров и эльфов, вторглась в страну. Противостоящие ей объединенные силы людей возглавили братья Хайлин и Роел. У них не было шансов выстоять против орды, за которой стоял Азра. Это прекрасно поняли и боги Добра, которым поклонялись племена. Каждый бог избрал в поклоняющемся им народе чемпиона, воплощавшего в себе черты, которые бог считал в человечестве главными.

Эпическое сражение разыгралось на склонах горы Деисмаар. В самый его разгар генералы эльфов перешли на сторону людей — они осознали обман и поняли, что были вовлечены в бой на стороне Дьявола (только немногие из эльфов остались с Тенью, среди них наиболее знаменитым был Rhuobhe Manslayer). Не в силах сдержать собственные эмоции, боги бросились в бой. Интенсивность применяемой магии достигла апогея, и вселенная раскололась. Все сущее повергло в хаос; взрыв был настолько мощным, что изменилась сама поверхность планеты. На месте горного массива заплескались волны пролива.

Но были и выжившие. В основном ими оказались

избранные богами чемпионы, в которых сконцентрировалась божественная энергия погибших покровителей. Остались в живых и последователи бога зла. В течение последующих нескольких сотен лет они развернули настоящую охоту за людьми, в чьей крови струилась высшая сила. Эльфы первыми заметили эволюцию помощников Дьявола. Они даже придумали им новое название: "овшейлены", или "кровь ночи". Самым могущественным из овшейленов стал Горгон, который когда-то был никем другим, как Райсене — братом Хайлина и Роела. Ненависть Горгона к братьям была столь велика, что стала причиной серии разрушительных поступков, по сравнению с которыми деяния других овшейленов казались невинными играми. Его мощь росла с каждым днем, с каждым убитым потомком чемпионов.

К счастью, наращивание магических способностей шло не только по линии Дьявола — оказалось, что божественная энергия добра передается от поколения к поколению. Дети и внуки чемпионов научились пользоваться врожденными способностями, некоторым из них удалось стать правителями земель. Один из них, Роел, сумел объединить юго-западные провинции страны в государство, которое он назвал Анайре. Государство просуществовало пятьсот лет и пало после того, как Михаэль Роел решил уничтожить Горгона. Он бесславно погиб в

схватке, так и не успев оставить наследника. Его вассалы перессорились между собой, пытались захватить трон. Страна вновь распалась на мелкие владения.

Вы вступаете в игру в качестве регента одного из владений страны. Ваша цель — взойти на трон Анайре (Anuire), объединив разобщенные земли и провинции.

С чего начать

Прилагаемое к игре руководство выглядит убого в сравнении с тем объемом информации, который это руководство должно было бы содержать. Положение спасает прекрасная справочная система, в которой можно обнаружить подсказки практически на все случаи жизни. В игре под Windows 95 оно имеет гипертекстовую структуру, позволяющую быстро найти нужную справку, в DOSовском варианте информация подается в виде текста, начертанного на пергаментных свитках.

Продвигаться к победному финалу можно разными способами — экономико-политическим *Realm Expansion*, квестовым *Adventures* или военно-стратегическим *Wars and Battles*. Каждый из них может привести вас к успеху, а если есть желание — можно прорабатывать все три направления одновременно. Все достижения игрока оцениваются в очках. Набрав определенное количество очков, вы становитесь победителем.

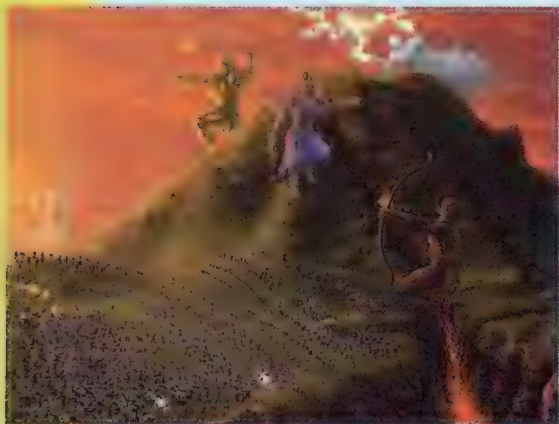
Прежде всего вам нужно выбрать среди доступных подходящее владение *Realm* и регента *Regent*, который становится вашим основным персонажем. Владение представляет собой участок игровой карты, содержащий одну или несколько провинций. После нажатия кнопки *Begin Rule* начнется первый игровой ход. Каждый игровой ход эквивалентен по длительности одному игровому месяцу, он разбит на три стадии, во время которых игрок может осуществлять определенные операции по управлению владением. В начале первой стадии проводится своего рода подведение итогов за прошлый ход и выполняются операции по управлению провинциями. Ваши советники сообщат вам об изменении вашего статуса в сравнении с предыдущим ходом, доложат о случившихся событиях, о военно-политической обстановке, случаях применения магических заклинаний, появившихся квестах и т.д. После доклада появится экран управления провинциями *Realm Maintenance Screen* и ресурсами (дорогами, замками и армиями). Для получения дополнительной информации о различных объектах — щелкните на их значках на карте правой кнопкой мышки. Основная задача этого этапа — определение для каждой провинции размера налога и его последующий сбор.

Вслед за этим появится экран операций *Domain Actions Screen*. Во время каждого хода вы сможете выполнить три операции по расширению владений, ведению боевых действий против соседей или выполнению квестового похода. При этом некоторые операции можно выполнять "бесплатно", т.е. они не приводят к передаче хода соперникам.

Набор очков для определения победителя ведется по всем направлениям — учитываются и дипломатические достижения, и найденные во время квестов реликвии, и успехи на ратном поприще. В зависимости от уровня сложности игры вам нужно достичь следующих показателей: *Easy* — 300, *Medium* — 400, *Hard* — 500 очков. Ниже приведено распределение очков по событиям:

Достижение	Очки
Ваши провинции.....	3 за провинцию
Провинции ваших вассалов.....	3 за провинцию
Союзник типа <i>Full Alliance</i>	2 за провинцию
Союзник типа <i>Permissive Alliance</i>	1 за провинцию
Провинция <i>Spiderfell</i>	10
Провинция <i>Rhuobhe Manslayer</i>	10
Провинция из владения <i>Gorgon's Crown</i>	10
Провинции союзников <i>Awnsheghlien</i>	5
(Markazor, Mur-Kilad, Chimaeron, Thurazor и т.д.)	
Артефакт <i>Sword of Roelle</i>	60
Артефакт <i>Regalia of the Empire</i>	30
Артефакт <i>State Crown of Anuire</i>	30
Артефакт <i>Banner of Roelle</i>	20
Любой другой артефакт типа <i>Relic of Power</i>	10
Победа над <i>Gorgon</i> в сражении.....	100

После победы вам будет предложено два варианта — продолжить игру в качестве императора или начать новую игру с другим регентом и на другом уровне сложности. В случае продолжения — игра значительно усложнится, так как у вас появится множество соперников, стремящихся отобрать завоеванный трон. Легенда гласит, что победить в сражении *Rhuobhe Manslayer* или *Gorgon* можно, а уничтожить — нельзя. Если эти могущественные оппоненты исчезли, это значит, что они накапывают силы для нового нападения.



Расчет успешного исхода события

Для решения всевозможных спорных вопросов в игре применяется аналог броска игральной кости с 20 гранями. Выпасть может число от 1 до 20, при этом выпавшая 1 соответствует 100% успеха, а выпавшая 20 — полной неудаче. Как правило, допускается модифицировать вероятность успешного исхода за счет золотых слитков *gold bars* или поинтов регентства *regency*. Каждый золотой слиток или поинт регентства приравнивается к 1 единице, или 5%, успеха. Например, немодифицированное число успеха 10 даст 50% вероятность успешного исхода ($(20-10) \times 5\% = 50\%$). Потратив пять поинтов регентства, вы сможете увеличить вероятность успеха до 75% ($(20-5) \times 5\% = 75\%$). Ваш противник также может влиять на исход броска. Иногда получается целый цикл попеременного модифицирования, который заканчивается с истощением ресурсов одного из соперников. В любом случае, последняя возможность модификации числа успеха будет предоставлена вам.

Регентство

Регентство представляет собой тип ресурса, который вырабатывается подчиненными герою провинциями, холдингами, подразделениями и другими элементами инфраструктуры владения. Регентство ограничено показателем родовой силы *Bloodline Strength*.

Показатель текущего регентства расположен в верхнем правом углу экрана управления провинциями. Поинты регентства используются наряду с золотом для модификации показателя успеха большинства операций, проводимых на уровне владения. Другие сферы применения регентства: оплата жалования армейских подразделений, повышение показателя *Bloodline Strength*. Неиспользованные поинты регентства переходят на следующий ход. В начале очередного хода новый показатель регентства складывается из запаса, оставшегося после предыдущего хода и мощности владения или показателя *Bloodline Strength* (выбирается меньшее число).

Основное меню

Return to Game — возврат в игру.

Begin New Game — начать новую игру.

Появится приглашение для определения типа игры. Имеется шесть вариантов:

Quick Summary — обзор доступных типов игры.

Tutorial Game — учебная игра, позволяет новому игроку быстро освоиться с игровым процессом, командами и опциями. Имеется три варианта обучения, которые последовательно, с нарастанием уровня сложности проведут вас через специально подобранные последовательности учебных ходов. В каждом новом экране вам будет предложено испробовать различные опции и действия. Это в высшей степени полезные этапы освоения игры, на которые однозначно стоит потратить часок драгоценного времени.

Play Full Game — полноценная игра, вам будет предложено выбрать владение, регента и уровень сложности управления владением (*Basic*, *Advanced* или *Expert*). Подробности — чуть ниже.

Adventures Only — в этом случае игра ограничится исключительно RPG-шной частью — последовательностью из восьми квестов, в ходе которых вы сможете потренировать ваших персонажей. Список персонажей, которых можно набирать в группу, определяется случайным образом. После того, как выбор сделан, менять участников группы невозможно.

Battles Only — возможность обучиться военному делу настоящим образом, освоить тактику и стратегию ведения боевых действий. В этом типе игры вам предстоит участвовать в серии сражений, в последнем из которых вы сойдетесь на поле боя с самим Gorgon.

Historical Background — обзор текущей ситуации в Anuire.

Далее:

Load Saved Game — загрузка сохраненной игры сложностей не вызовет.

Save Current Game — сохранение игр имеет довольно странные и не вполне приятные особенности. Нельзя сохранять в ходе выполнения квеста и во время сражений. Бесполезно сохранять в середине игрового хода. Запомнено будет то состояние дел, которое имело место быть на начало последнего хода.

Play Full Game

Полная игра может быть трех типов:

Basic Game Play — игроку доступны шесть из восемнадцати операций по управлению владением, упор делается на квесты и сражения. Экономическая и политическая сторона часть игры контролируется компьютером.

Advanced Game Play — игроку доступны 10 из 18 операций. Он может выполнять опре-

деленный набор экономических и политических мероприятий.

Expert Game Play — доступны все операции, игрок сам контролирует все аспекты управления владением.

Alamie

Challenge:	Hardest
Style:	Military
Provinces:	9
Income:	18
Law Holdings:	6
Guilds:	0
Temples:	0
Sources:	2
Castles:	2
Troops:	9
Allies:	1

Carlton Alam
Race: Class
Human
Fighter
Level 2
Neutral Evil
Bloodline
Major
Basaia
Strength 46

Diabiron Alam
Race: Class
Human
Wizard
Level 6
True Neutral
Bloodline
Major
Basaia
Strength 46

Choosing a Realm and Regent

Выбор владения и регента. Для выбора щелкните левой кнопкой мышки на одном из поименованных владений. В левом углу отобразится информация о его текущем состоянии. В нижней левой части экрана появится два персонажа, которых можно выбрать в качестве регента. Здесь же можно задать сложность игры — *Easy*, *Medium* или *Hard*, которые определяют агрессивность ваших противников, наличие ресурсов в выбранном владении и степень дружественности связей с другими регентами. Этот показатель не связан со сложностью квестов для данного владения. При выборе регента — обратите внимание на его характеристики — расу *Race*, класс *Class*, уровень *Level*, ориентацию *Alignment*, род *Bloodline* (возможные варианты — Anduiras, Azrai, Basaia, Brenna, Masela, Reynir и Vorynn), родовую силу *Bloodline Strength*.

Все предлагаемые на выбор 36 регентов принадлежат к четырем расам — людям *humans*, карликам *dwarves*, эльфам *elves* или полуэльфам *half-elves*. Каждая раса имеет свои преимущества и недостатки. Например, люди-герои могут повышать свой уровень в любом классе до максимального значения. Для других рас потолок уровня в любом классе ограничен определенным значением. Зато только представители таких рас могут быть многоклассовыми персонажами, что позволяет им иметь большее количество способностей. С другой стороны, многоклассовые персонажи медленнее увеличивают свой уровень.

Принадлежность регента к определенному роду влияет на управление владением. Количество поинтов регентства, которые генерируются в начале каждого хода в соответствии с мощностью владения *Domain Power*, не может превысить показатель родовой силы регента *Bloodline Strength*. Вы можете получить дополнительный поинт *bloodline*, потратив количество поинтов регентства, равное показателю *bloodline strength* плюс еще один. Это может показаться высокой ценой за один дополнительный поинт регентства, генерируемый во время каждого последующего хода, но мощность владения по мере углубления в игру будет расти значительно быстрее, чем показатель *bloodline*. Таким образом, подобная операция может иметь стратегические последствия.

Для получения дополнительной информации — щелкните правой кнопкой мышки на изображении кандидата. Для просмотра экрана статуса и припасов *Status and Inventory* — щелкните левой кнопкой мышки на кнопке *Character*.

При выборе регента определенного класса нужно четко представлять, на каком типе игры вы будете специализироваться. Доступные варианты: жрец *priest*, боец *fighter*, вор *thief*, паладин *paladin*, волшебник *wizard*, рейнджер *ranger* и бард *bard*. Характеристика персонажа *Hit Points* возрастает в следующей последовательности: *wizards*, *thief*, *priest*, *bard*, *rangers*, *paladins*, *fighters*. Параметр *THACO* наиболее слаб у *wizards* и *thieves*, но максимален для *priests* и *warrior*. Применять заклинания могут *bard*, *wizard*, *priest*, *ranger* (8-го уровня и выше), *paladins* (9-й уровень и выше). Применять заклинания, влияющие на владение, могут только *bard*, *wizard* и *priest*. В результате классы *bard*, *priest* и *wizard* можно рассматривать как предпочтительные для квестов и сражений на местности, с условием, что они не будут бросаться в рукопашную. Во время каждого хода *priest* и *thief* могут выполнить по одной дополнительной операции агитации *Agitate* и шпионажа *Espionage* соответственно.

Challenge — сложность игры для данного владения. Варианты — легчайший *Easiest*, легкий *Easy*, средний *Medium*, тяжелый *Hard* и тяжелейший *Hardest*.

Style — стиль правления. Своего рода подсказка, на чем сделать упор в игре. Варианты — *magic* (магия волшебников), *military* (ведение войн), *trade* (торговля) и *temple* (магия жрецов).

Provinces — количество провинций.

Income — ожидаемое поступление в казну после проплаты жалования войскам и оплаты средств на поддержание всех строений.

Law Holdings, Guilds, Temples, Sources — показывает количество холдингов, связанных с поддержанием порядка, гильдий, храмов и источников магической энергии соответственно, контролируемых данным владением.

Castles — количество замков.

Troops — общее количество юнитов.

Allies — количество владений, с которыми у данного владения имеются отношения союза любого рода.

После выбора владения и регента — жмите на кнопку *Begin Rule*, расположенную рядом с выбранным героем. Невыбранный кандидат автоматически становится лейтенантом нового регента.



Экран статуса персонажа

Для вызова Character Status Screen щелкните правой кнопкой мыши на иконке любого регента или лейтенанта на карте. Во время квестов для этого нужно щелкнуть левой кнопкой мышки на портрете персонажа. В этом экране представлены характеристики персонажа, которые не могут превысить 18 без вмешательства магии. Всего таких атрибутов шесть:

Strength (сила) — индивидуальная характеристика персонажа, связанная с его способностью поднимать, нести и разбивать предметы. Является основной для *Fighter*, *Ranger* и *Paladin*. При значении выше 16 — повышается шанс нанести более сильный удар во время схватки.

Intelligence (интеллект) — способность запоминать, обучаться и спорить. Основная характеристика для *Wizard* и *Bard*. Высокий показатель позволяет волшебникам лучше изучать заклинания, а также увеличивает количество доступных заклинаний.

Dexterity (ловкость) — проворность, способность персонажа уворачиваться от ударов и вещественных заклинаний. Наиболее важная черта для *Thief*, *Bard* и *Ranger*. Начиная с 14 — персонаж получает бонус в показателе доспехов.

Wisdom (мудрость) — характеристика, связанная со здравым смыслом и интуицией.

Незаменима для *Priest*, но не помещает и *Ranger* или *Paladin* продвинутого уровня. Высокий показатель дает персонажам перечисленных классов бонусовое заклинание, а также увеличивает шанс получить заклинание от божества-покровителя.

Constitution (телосложение) — чем лучше конституция персонажа, тем большую боль он в состоянии стерпеть, тем выше его физическая подготовка. Высокий показатель обеспечивает персонажу дополнительные хит-поинты. Наиболее существенна для *Fighter*, *Ranger* и *Paladin*.

Charisma (обаяние) — врожденная способность организовывать людей и оказывать на них влияние. Важная черта для *Paladin* и *Bard*.

Alignment (приверженность) — бывает четырех типов — *lawful* (законопослушный), *good* (хороший), *neutral* (нейтральный) и *evil* (зловольский). Эта характеристика определяет отношение персонажа к таким понятиям как жизнь, справедливость и свобода. Она играет важную роль при ведении дипломатических переговоров с другими владениями или персонажами. Параметры *Law*, *Chaos* и *Neutrality* обозначают тип правления, который предпочитает персонаж. Например, герой с *Chaotic Evil* невысоко ценит жизнь и сотрудничество. Поэтому он не встретит взаимопонимания со стороны персонажа с показателями *Lawful Good*, который стремится защищать слабых и является примерным гражданином.

Level (уровень) — уровень персонажа может принимать значение от 1 до 29 (чем больше — тем лучше). Если ваш регент способен применять заклинания, то эта характеристика будет влиять как на квестовую часть игры, так и на управление владением. С повышением уровня у героя улучшаются такие показатели, как число хит-поинтов, *THACO*, количество и уровень доступных заклинаний (для *wizard* и *priest*). Для того, чтобы персонаж перешел на следующий уровень, он должен набрать определенное количество очков опыта *experience points*.

THACO, или **Attack Skill** (умение атаковать) — для режима *AD&D* аббревиатура *THACO* означает "To Hit Armor Class 0" (нанести удар по доспехам класса 0). Это минимальное число на грани 20-гранной игровой кости, при выпадении которого персонаж нанесет удар по противнику, на котором одеты доспехи класса 0. Показатель *THACO* может быть модифицирован магическими предметами, заклинаниями, высоким показателем *Strength*. Чем ниже этот параметр, тем лучше. Бойцы классов *Fighter*, *Ranger* и *Paladin* улучшают показатель *THACO* быстрее, чем *Priest*, *Thief* или *Wizard*. Для режима *Simple Play* термин *Attack Skill* применяется в целях обозначения возможности нанести удар по противнику с доспехами 50%.

Experience (опыт) — персонажи, для повышения уровня, должны накапливать поинты опыта во время квестов и управления владением. Во время квестов поинты набираются каждым персонажем в отдельности за уничтожение противников, собранные предметы, обнаружение

реликвий типа *Relics of Power*, собранное золото.

Armor Class / Protection Level (класс доспехов / уровень защиты) — для играющих в режиме *AD&D* — обозначает относительную защиту вашего персонажа от атак во время схваток. Минимальный показатель *AC* имеет значение 10 (отсутствие доспехов), максимальный равен 1 (полные пластинчатые доспехи). С помощью магии *AC* можно нагнуть до -10. До 4 единицы показателя класса доспехов можно модифицировать за счет ловкости героя также.

В *Birthright* вы не можете снять или изменить доспехи персонажей. Для режима *Simple Play* этот показатель характеризует защиту, одетую на персонаж. Для доведения этого показателя до 50% вам потребуется весьма мощная магия.

Hit Points (хит-поинты) — этот показатель характеризует количество повреждений, которые может выдержать персонаж прежде чем погибнет. Текущее значение *Hit Points* отражает состояние здоровья персонажа после ран, полученных от оружия, падений, ударов или заклинаний. Во время квестов вы можете следить за хит-поинтами по цветной полосе рядом с портретом героя. После выхода из квеста здоровье героя полностью восстанавливается.

Weapon (оружие) — оружие, которым персонаж пользуется во время схваток. *Fighter* и *Priest* могут пользоваться мечами, топорами, "утренними звездами" (*morning stars*) и пиками. *Thief* и *Wizard* используют кинжалы. В *Birthright* менять оружие персонажей нельзя.

Кнопка *Move* — просмотр анимации персонажа, кнопка *Begin Rule* — запуск игры после выбора регента.

Провинции

Ваше владение *realm* состоит из одной или нескольких провинций. Уровень провинции (первая цифра в дробе, которая следует за названием провинции) — индикатор ее развития, связанный с возможностью провинции поддерживать объекты-холдинги и другие активы. За каждый уровень подчиненных провинций регент получает один поинт регентства, который прибавляется к мощи владения *Domain Power*. Уровень провинции определяет: 1) количество золотых слитков, которые получит регент во время сбора налогов (в соответствии с выставленным уровнем налогообложения); 2) количество и тип боевых юнитов, которые игрок может мобилизовать во время операции *Muster*; 3) максимальный уровень холдингов и активов.

Игрок может повысить уровень провинции во время операции *Rule* или понизить с помощью разграбления *pillaging* во время операции *Occupation*. Важный показатель — лояльность провинции *Province Loyalty*. Ее степень можно определить по цвету, которым прописано название провинции: красный — бунт, оранжевый — близко к тому, зеленый — нейтрально, синий — лояльны донельзя. На лояльность провинции влияет уровень налогообложения *Tax Level*, а также — наличие объектов типа *Law Holding*, действия войск типа *Occupy* (оккупация) или *Pillage* (разграбление), операция на уровне владения *Agitate* (агитация), заклинание *Demagogue*, а также различные случайные события. В конце хода степень лояльности провинций подсчитывается с учетом следующих факторов: 1) -1 — сбор налога на уровне *severe*; 2) 0 — сбор налога на уровне *normal*; 3) +1 — сбор налога на уровне *light*; 4) -1 — соперник успешно провел операцию агитации; 5) +1 — регент успешно провел агитацию; 6) -1 — провинция оккупирована.

Объекты типа *Law Holdings*, которыми владеет ваш регент, предотвращают понижение лояльности, вызванное изменениями налогообложения.

Occupation (оккупация) — каждое расквартированное в провинции подразделение засчитывается как один объект типа *law holding* при подсчете показателей лояльности.

Таким образом, оккупация провинции 4-го уровня четырьмя юнитами позволяет регенту собирать налоги на уровне *severe*, не опасаясь возникновения бунта. Во время бунта налоги не собираются вообще.

Магический потенциал провинции *Source Level Potential* — вторая цифра в дробе, которая проставлена после названия провинции. Его значение прежде всего зависит от типа местности: для равнин, холмов и болот он равен 5; для лесов, гор, рек, морских берегов — 7; для топей — 8; для гор и дремучих лесов — 9.

По мере роста уровня освоения провинции (развития цивилизации) максимальный магический потенциал падает. Это напрямую ограничивает максимальный уровень магических холдингов провинции и



определяет набор заклинаний по воздействию на владения, которые могут быть применены на основе данной провинции. Уровень магии в провинции может быть модифицирован в ходе операции *Rule*.

Меню Options

Game Settings — установка основных игровых параметров. Игра допускает установку трех уровней сложности: *Easy* (300 очков), *Medium* (400) и *Hard* (500). Для выбора уровня — щелкните на кнопках +/-.

Description Style — стиль описания. Есть два варианта — *AD&D* и *Simple*. Первый предназначен для юзеров, знакомых со средой и терминологией среды AD&D. Второй — для новичков жанра.

Battle Settings — установка уровня сложности сражений (кнопками +/-).

Battle Difficulty — установка уровня тактического мастерства юнитов противника во время сражений.

Battle Speed — определяет скорость принятия решений юнитами противника во время сражений.

Adventure Settings — установка параметров квестов. Вы можете изменить сложность квестов (крутизну противников), задать режим (реального времени *Real Time* или походный *Turn-based*) и скорость ведения схваток *Combat Speed*, определить местонахождение камеры. Вы также можете переключать обзор камеры с помощью функциональных клавиш **F5** — **F9**.

Music and Sound — настройка звуковых опций (+/-, определение максимального числа одновременно задействованных звуковых каналов *Sound Channels* (до восьми). Чем слабее ваш компьютер, тем меньше звуковых каналов желательно задействовать. Иначе — будет тормозить. С другой стороны — звуки в игре играют важную роль, иногда они выступают в роли подсказок. Не услышите — пропустите критически важную информацию.

Screen Size — настройка размера экрана. *Auto-Resolution* — автоматическое разрешение (+/-). Квесты в *Birthingright* становятся быстрее при небольшом экране с включенным *Auto-Resolution*. Вот только графика при этом страдает. *Direct Draw* — позволяет игре обрабатывать экран в dos'овском режиме. В моем варианте игра откровенно "глючила" при включении этой опции.

Multiplayer Game Play — режим многопользовательской игры. Если будет необходимость (подтвержденная вашими письмами, уважаемые читатели, распишем отдельно).

Клавиши управления

Управление владением

+/- — на дополнительной клавиатуре — масштабирование карты; **Anuire**; **Esc** — основное меню; **F1** — вызов *Quick Help*; **F3** — ввод и отсылка сообщения в режиме многопользовательской игры; **F4** — переключение размера окна для *chat*.

Управление во время квеста

+/- — на дополнительной клавиатуре — масштабирование карты; Стрелки **Вверх**, **Вниз**, **Вправо**, **Влево** — перемещение в выбранном направлении; **A** — двигаться / прыгать вверх; **Z** — двигаться вниз / присесть на корточки; **V** — переключение камеры (вид из-за спины предводителя группы); **L** — выбранный персонаж становится предводителем; **E** — выход из квеста; **M** — вызов карты и переключение между ее масштабами; **Shift** — бег; **PgUp** — посмотреть вверх; **PgDn** — посмотреть вниз; **Esc** — вызов основного меню; **F1** — вызов *Quick Help*; **F2** — включение/выключение полноэкранного изображения (только для *DirectX*); **Insert** — перемещение влево; **Delete** — перемещение вправо; **Spacebar** — активация дверей/включателей; **F5** — **F8** — переключение камеры; **F9** — вид от первого лица; **1** — **6** — применить предмет или запомненное заклинание в окне быстрого доступа.

Управление во время квестовых схваток

F — выбранный персонаж отступает назад (только для режима *turn-based*); **I** — экран снаряжения; **Tab** — переключение между персонажами; **S** — экран статуса; **C** — атака типа 2; **X** — атака типа 1; **Shift C** — быстрая атака 2; **Shift X** — быстрая атака типа 1; **D** — окончание хода в режиме *turn-based*; обороняться в *real-time*; **R** — отступление всей группы; **0** (ноль) — быстрый выход из личной схватки; клавиши **F**, **I**, **S**, **C**, **X** и **D** управляют только выделенным персонажем.

Управление во время сражений

F3 — ввод сообщения во время *Multiplayer Mode*; **F4** — переключение размера окна для чата; стрелки **Вверх**, **Вниз**, **Вправо**, **Влево** — перемещение камеры.

Экран управления владением

В левом нижнем углу экрана имеется шесть кнопок:

Taxation — налогообложение; **Occupation** — оккупация; **Payroll** — выплата жалования; **Maintenance** — содержание; **Reports** — доклады; **Collect Taxes** — сбор налогов.

Налогообложение Taxation

Показатели *Regency*, *Domain Power* и *Bloodline Strength* выставлены в правом верхнем углу экрана. В левой части — список провин-

ций. Название ваших провинций выделено разными цветами, в зависимости от степени лояльности. Провинции других владений, где у вас имеются холдинги, прописаны серым цветом. Слева от названия провинции стоит щит владельца. Такими щитами в игре обозначается принадлежность провинции, ресурсов, холдингов и т.п. Справа от названия провинции стоит дробь. Ее числитель — уровень провинции, а знаменатель — потенциальный уровень магии. Правее дроби находятся столбцы, где вы можете проставить уровень налогов, посмотреть изменение лояльности, влияние холдингов поддержания порядка типа *Law*, ориентировочный доход от провинции и ее холдингов после сбора налогов.

Запас золота в сокровищнице *Treasury* необходим для обеспечения практически всех операций регента, да и замки и армии требуют средств на свое содержание. Несмотря на крупные размеры недвижимости регентов, сокровищница учитывает только наличные — золотые слитки *Gold Bars*.

РЕСУРСЫ — договоримся понимать под этим понятием все, что контролирует регент (за исключением провинций и холдингов). Всего есть десять типов ресурсов:

1. Regency Points — поинты регентства. Во время каждого хода регент получает определенное число поинтов регентства, которое равно минимуму среди двух величин: родovitости *Bloodline Strength* или суммы уровней всех подотчетных регенту холдингов и провинций. Персонажи разных классов могут получать поинты регентства только от определенных холдингов:

Холдинг/ресурс	Класс регента
<i>Guild</i>	<i>Thief</i> или <i>Ranger</i>
<i>Law</i>	<i>Warrior</i> , <i>Priest*</i> , <i>Thief*</i>
<i>Source</i>	<i>Wizard</i>
<i>Temple</i>	<i>Priest</i> , <i>Paladin</i>
Провинция.....	Все классы
<i>Trade Route</i>	<i>Thief**</i>

* Персонажи данного класса собирают половину поинтов регентства от этого типа холдинга.

** Один поинт регентства за каждый генерируемый золотой слиток.

К холдингам типа *Temple* относятся монастыри *monasteries*, усыпальницы *shrines*, храмы *temples* и кафедральные соборы *cathedrals*. Они являются источниками магии для персонажей класса *priest*, которые могут применять заклинания, влияющие на ситуацию во владении. Регент *priest* или *paladin* получает по одному поинту регентства за каждый уровень подчиненных им *temple holding*.

В холдингах типа *Source* сосредоточена магическая мощь провинции. В связи с тем, что освоение провинции приводит к ослаблению природных сил, с ростом уровня провинции падает ее магический потенциал. Только волшебники *Wizards* могут получать поинты регентства от владения холдингами типа *source*. Контролирующий источник *Wizard* может использовать его для применения заклинания. Уровень холдинга типа *Source* не может превысить потенциальный уровень магии провинции. Максимальный уровень магии прежде всего определяется типом местности. Провинции с источниками магии высокого уровня можно соединять с помощью *Ley Line* с провинциями, где уровень источников магии низок. Это позволяет волшебникам применять в них заклинания воздействия на владение.

Регент может создавать *Source* и *Temple* в своих провинциях с помощью операции *Create Holding*, а также повышать их уровень с помощью операции *Rule*.

2. Bloodline Strength — родовая сила персонажа зависит от уровня его родовой линии *Bloodline Level*. Чем выше этот показатель, тем лучше. Существует четыре диапазона:

Tainted — от 4 до 16, *Minor* — от 5 до 30, *Major* — от 8 до 48, *Great* — от 8 до 64.

3. Ports — порты. Генерируют количество золотых слитков равное половине уровня провинции.

4. Armies — армии, боевые юниты под командованием регента. Для образования нового подразделения необходимо наличие провинции, в которой это подразделение можно будет рекрутировать.

5. Fortifications (Castles) — укрепления (замки). Наличие замка затрудняет атаку провинции. Замок может иметь уровень не превышающий уровень провинции.

6. Ley Lines — магические связи между провинциями. Создают волшебниками, служат для перекачки магии, необходимой для применения мощных заклинаний, касающихся владения.

7. Lieutenants — лейтенанты, компетентные помощники регента,

которым можно перепоручить решение текущих проблем провинции, охоту за бандитами и т.д.

8. Roads — дороги, необходимы для более быстрого перемещения войск, а также — для образования торговых путей.

9. Trade Routes — торговые пути, которые могут быть установлены между двумя провинциями с различным типом местности, или в прибрежной провинции (морской торговый путь). В зависимости от приносимого дохода различаются по уровню.

10. Treasuries (Gold Bars) — золотые слитки. Примечание: морские торговые пути устанавливаются в начале игры. Игрок не может создать новый морской путь.

Уровень налогообложения

Вы можете выставить уровень налогообложения для каждой провинции индивидуально, для этого нужно щелкнуть мышкой на нужном окошке. Есть три варианта — легкий *Light*, средний *Moderate* и тяжелый *Severe*. В зависимости от уровня провинция позволит собрать следующий налог (в золотых слитках):

Уровень провинции	Light	Moderate	Severe
0	—	—	0-1
1	0-1	0-2	1-3
2	0-2	1-3	1-4
3	1-3	1-4	2-5
4	1-4	2-5	2-7
5	2-5	2-7	2-9
6	2-7	2-9	2-11
7	2-9	2-11	2-13
8	2-11	2-13	2-16
9	2-13	2-16	4-18
10	2-16	4-18	4-22

Уровень налогообложения определяет модификатор показателя лояльности — чем круче вы обложите провинцию налогом, тем хуже будет в ней отношение к вашей персоне. В следующем за уровнями налога столбце выставляется значение модификатора лояльности и значок влияния холдингов типа *Law*. Судить по уровню влияния холдинга можно по типу значка в виде башенки. Если уровень холдинга *Law* не превышает половины уровня провинции, то на значке будет стоять символ "X". В этом случае лояльность провинции зависит от налогообложения. Если уровень холдинга больше половины, но меньше значения уровня провинции, то это компенсирует одну единицу изменения лояльности. В этом случае рядом со значком башни выставляется знак "1/2". Если же уровень холдинга *Law* равен уровню провинции — значок башни не имеет дополнительных отметок, провинция может игнорировать две единицы изменения лояльности. Холдинг типа *Law* может попытаться присвоить деньги, собираемые в провинции в результате налогообложения или доходов от холдинга другого типа (0-3 золотых слитка). Проводить такую операцию по отношению к своей провинции бессмысленно. Если же проделать ее по отношению к провинции другого владения — могут быть неприятные последствия в виде ухудшения отношений.

Грабеж Pillage

Грабеж провинции могут выполнить размещенные на ее территории войска. По размеру добычи грабеж эквивалентен сбору налогов на уровне *Severe*. Грабеж понижает уровень провинции на единицу. Если уровень провинции опускается ниже уровня расположенных в ней холдингов, последние также понижаются в уровне. При желании — можете разграбить собственные владения.

Оккупация Occupation

Если окошко оккупации в столбце *Occupy Own* помечено — становятся активными окошки уменьшения иностранных холдингов *Reduce Foreign Holdings* и грабежа *Pillage*. Уменьшение иностранного присутствия может стать достаточным основанием для оккупации собственной провинции. В случае метки в окошке уменьшения чужеземных холдингов произойдет следующее: уровень всех иностранных холдингов типа *Law*, *Temple* и *Guild* понижается до 0, а уровень холдингов типа *Source* уменьшается на единицу. Весьма вероятно, что подобные действия повлияют на ваши отношения с другими регентами.

В столбце *Loot* можно увидеть размер добычи от грабежа. Если в провинции не осталось юнитов-защитников или она находится только под защитой замка, агрессор получает контроль над провинцией. Становятся возможными оккупация и грабеж. Каждый юнит-оккупант приравнивается к холдингу типа *Law* в том, что касается налогообложения и лояльности. Например, оккупация провинции четвертого уровня четырьмя юнитами позволяет собирать в ней налоги на уровне *Severe*, при этом вы можете не опасаться возникновения восстания. Пока в провинции соседа стоят ваши войска, вы можете собирать в ней налог, но не можете получить поинты регентства. Для то-

го, чтобы провинция стала полностью вашей, нужно провести операцию инвестирования *Investiture*. Выполнять ее можно после того, как при наличии ваших войск в провинции наступит первая стадия очередного хода. При этом оккупант расходует на такую провинцию один золотой слиток.

Выплата жалования Payroll

Здесь перечислены имеющиеся у вас юниты и показано, сколько денежных средств вы расходуете на их содержание. При желании можно содержать войска, расплачиваясь поинтами регентства. Собранное во время квестов золото также поступает в сокровищницу и становится доступным для использования при решении вопросов управления владением. За каждый золотой слиток регент получает поинт опыта (регенты-воры получают два). Неоплаченные войска распускаются. Если вы не ведете военных действий, то таким образом можете отрегулировать численность вооруженных сил. Войска типа наемников в случае неуплаты жалования превращаются в бандитские формирования и начинают нападать на провинции.

Содержание Maintenance

Каждый замок требует на свое содержание в течение одного хода один золотой слиток. Если слиток не платится — замок понижается в уровне. Создавать замки можно двумя способами — в результате операции *Fortify* или в результате применения заклинания волшебника *Stronghold*. Замки предотвращают провинцию от операции инвестирования с последующим окончательным покорением. Для того, чтобы превозмочь влияние замка, агрессору нужно оккупировать провинцию соединением с численностью юнитов не менее, чем уровень замка. Понизить уровень замка можно заклинанием *Raze*. Любая армия противника вынуждена остановиться у первого же замка.

Холдинги

Холдинги представляют интересы регента в провинции, а также — уровень этого интереса. К холдингам относятся гильдии *guilds*, органы правопорядка *law*, храмы *temples* и источники *sources*. Тип холдинга определяет интерес регента. Гильдии контролируют бизнес и торговлю. Они приносят доход, получаемый при распределении товаров и от торговых путей. Холдинги типа *Law* укрепляют закон и порядок, если провинция принадлежит регенту. Если же такой холдинг подчиняется кому-нибудь другому, то он становится центром бандитизма и беззакония. Холдинги типа *Temple* приносят доход в результате сбора церковной десятины, а также являются источниками магии для применения заклинаний регентами класса *Priest*. Холдинги типа *Source* не приносят доход, но служат источниками магии для волшебников. Холдинги создаются во время операции *Create Holding*. Регент может повысить их уровень с помощью операции *Rule*. Допускается и понижение уровня, на этот раз — с помощью операции *Contest*. В каждой провинции можно создать несколько холдингов одного типа, их общее число не может превышать уровень провинции. Например, провинция с уровнем 4 может содержать до четырех холдингов типа *Law*, *Temple* и *Guild*.

Как правило регент контролирует часть холдингов в своей провинции. Другие регенты и персонажи типа NPC (non-player characters) также могут контролировать гильдии, храмы и т.д. Это означает, что на одну провинцию могут оказывать влияние несколько персонажей, вплоть до того, что два разных регента могут контролировать по два уровня одного холдинга типа *Temple* каждый.

Доходность холдингов

Уровень провинции	Уровень холдинга				
	1	2	3	4-5	6+
0	—	—	—	—	—
1	0-1	—	—	—	—
2	0-1	1-2	—	—	—
3	0-1	1-3	1-4	—	—
4	1-2	1-3	1-4	1-6	—
5	1-2	1-3	1-4	1-6	—
6	1-2	1-3	2-4	2-6	3-9
7	1-3	2-3	2-5	2-7	4-10

Стоимость содержания провинций и холдингов

Стоимость содержания контролируемых провинций / холдингов			
1-2	0 GB	31-40	7 GB
3-6	1 GB	41-50	10 GB
7-12	2 GB	51-75	20 GB
13-18	3 GB	76-100	30 GB
19-24	4 GB	Свыше 100	1 GB*
25-30	5 GB		

* 1 GB за каждые 3 провинции / холдинг

Например, содержание 102 провинций обойдется в $102 : 3 = 34$ GB.

Дань *Tributes* и жалование *Salaries* — денежные средства, полученные или выплаченные по дипломатическим договорам. Ваши шансы успешно провести дипломатические переговоры зависят от того, какой двор вы содержите.

Тип двора	Стоимость содержания	Модификатор дипломатии
Нет	0	Дипломатия невозможна
Minimal	1	-20%
Acceptable	3	-10%
Average	6	0%
Opulent	9	+15%

Доклады советников

В начале каждого хода четыре советника делают доклады о состоянии дел — камергер (о мощи вашего владения на фоне десяти самых мощных владений, об уровне лояльности), генерал (о ведущихся войнах, о состоянии вашей армии на фоне десяти наиболее сильных армий в Anuire), маг (о доступных квестах, о провинциях, где были сделаны инвестиции) и предводитель шпионов (о союзниках). Уровень альянса можно определить по цвету названия владения:

— Зеленый — *Permissive Ally* — позволяет проходить вашим войскам.

— Синий — *Full Ally*, присоединяется к вам в случае ведения войны

— Фиолетовый — *Vassals*, практически являются частью вашего владения, вы можете наложить на них дань с помощью операции *Diplomacy*. Слабый регент может предложить свою лояльность и поддержку более сильному соседу. Сильный регент при этом получает дополнительные поинты регентства, слабый — сохраняет за собой владение и жизнь.

После выполнения всех операций по поддержанию дел в вашем владении — щелкните на кнопке *Collect Taxes*. После последующего сбора налогов появится новая кнопка. Щелкните на ней, чтобы перейти в начало первой из трех стадий по управлению владением.

Карта Anuire

Это — основной источник информации о состоянии дел в вашем владении. Для увеличения масштаба — щелкните левой кнопкой на интересующем вас месте. Если щелкните теперь в другом месте — карта проскроллирует, переместив указанную точку в центр. Для уменьшения масштаба — щелкните правой клавишей на кнопке *Zoom* в нижнем правом углу. Для скроллинга карты используйте клавиши-стрелки. Граница выбранного вами владения поднята красным цветом. В случае объявления войны на территории провинций соседствующих с противником выставляется знак — скрещенные мечи.

Владение состоит из провинций, границы которых показаны пунктиром. После названия провинции следует дробь. Ее числитель — уровень провинции *Province Level* (обобщенный показатель освоенности и процветания), а знаменатель — потенциальный уровень магии *Source Level Potential* (показатель силы местных магических потоков). Естественно, чем выше числитель, тем ниже знаменатель, и наоборот. Если вы захотите узнать характеристики расположенных на карте боевых юнитов — щелкните на их иконке правой кнопкой мышки. Если юнит является регентом или лейтенантом — вы попадете в экран статуса персонажа.

Во время стадии управления владением вы можете применять соответствующие магические заклинания. Подсветив название заклинания, вы получите его краткое описание. Эффект от применения некоторых заклинаний может растянуться на несколько ходов. После удачно примененного заклинания на карте соответствующей провинции появится специфический знак.

Кнопки на карте Anuire

В нижнем правом углу имеется шесть кнопок, которые включают/выключают на карте дополнительные отметки:

Select Domains — выбор владений, нажатие вызывает список всех владений и основных независимых сил, существующих в Anuire. Противники и враги показаны соответственно желтым и красным цветом. Возле каждого названия — два окошка. Первое — опция пока-



за на карте боевых юнитов данного владения, второе — подконтрольных холдингов.

Display Temple Holdings — показать холдинги типа Temple.

Display Law Holdings — показать холдинги типа Law.

Display Source Holdings — показать холдинги типа Source.

Display Guild Holdings — показать холдинги типа Guild.

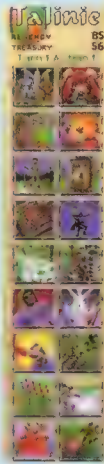
Zoom In/Out — масштабирование карты.

Операции по управлению владением

В зависимости от выбранного уровня игры (*Basic*, *Advanced* или *Expert*) вам будет доступно до 18 операций управления. В течение каждого хода вам необходимо сделать три операции по управлению владением. Если иконка операции посерела — этой операцией вы не сможете воспользоваться. Например, вы не можете объявить войну во время третьей стадии хода. Некоторые действия не потребуют от вас месяца на свое выполнение, они называются *Free Actions*.

Кнопки для уровня Expert Play:

Adventure	Agitate
Build Road	Contest
Create Holding	Declare War
Diplomacy	Espionage
Forge Ley Line	Fortify
Hold Action	Investiture
Lieutenant	Lieutenant Action
Muster Troops	Realm Spells
Rule	Trade Route



Успешно проведенные операции прибавляют регенту поинты опыта, что ведет к повышению его уровня. Количество прибавляемых поинтов зависит от класса персонажа.

Операция	Ranger Paladin Fighter	Bard Priest	Thief	Wizard
Agitate	500	1000	1000	1000
Build Road	50	50	50	50
Build Trade Route	500	500	3000	500
Contest Guild	500	500	2000	500
Law	2000	500	500	500
Source	500	500	500	2000
Temple	500	2000	500	500
Create Guild	500	500	2000	500
Law	2000	500	500	500
Source	500	500	500	2000
Temple	500	2000	500	500
Declare War	1000	500	500	500
Diplomacy-Per. Alliance	2000	2000	2000	2000
Full Alliance	4000	4000	4000	4000
Vassalage	10000	10000	10000	10000
Espionage Spy	500	500	1000	500
Assassinate	500	500	1000	500
Forge Ley Line	500	500	500	2000
Investiture	5000	5000	5000	5000
Realm Spell	1000 x Уровень заклинания			
Rule Province	1000 x Новый уровень			
Guild Holding	500 x Нов. уровень	Thieves 1000 x Нов. уровень		
Law Holding	500 x Нов. уровень	Fighters 1000 x Нов. уровень		
Source Holding	500 x Нов. уровень	Wizards 1000 x Нов. уровень		
Temple Holding	500 x Нов. уровень	Priests 1000 x Нов. уровень		

Считается, что *Free Actions* выполняются вашими лейтенантами. К ним относятся формирование и наем новых юнитов *Muster*, строительство дорог *Build Road* и перемещения войск *Troop Movement*. Вы можете продлевать эти операции столько раз, сколько потребуется, при условии, что у вас хватит поинтов регентства и денег. Регенты класса *priest* могут также в качестве провести войну соответствующему владению. Существуют два исключения из этого правила — во-первых, вы можете беспрепятственно пройти в провинцию, если в ней находится подразделение случайных монстров-мародеров; во-вторых — можете провонить войска через земли ваших вассалов или союзников. Некоторые расы не могут пройти через определенные типы местности.

Перемещение юнитов

Щелкните левой кнопкой мышки на иконке юнита или соединения юнитов, которое нужно отправить в другую точку карты. После того, как появится окошко с юнитом или группой юнитов — щелкните мышкой на соседней провинции в месте, где нет других иконок. В пределах вашего владения юниты перемещаются автоматически. Для того, чтобы переместить юнит на территорию, контролируемую другим регентом, вам предварительно нужно объявить войну соответствующему владению. Существуют два исключения из этого правила — во-первых, вы можете беспрепятственно пройти в провинцию, если в ней находится подразделение случайных монстров-мародеров; во-вторых — можете провонить войска через земли ваших вассалов или союзников. Некоторые расы не могут пройти через определенные типы местности.

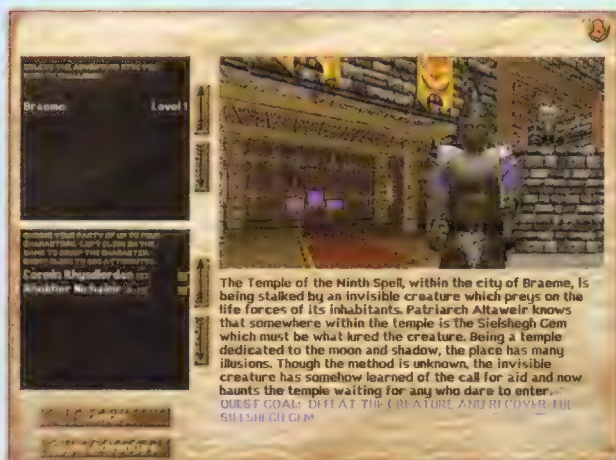
В этом случае компьютер должен в ответ на вашу попытку произнести *Impassable*. Юниты, находящиеся в одной провинции с юнитами противника, не могут перейти в другую провинцию. Обычная стоимость перемещения юнита — десятая часть золотого слитка для перевода одного юнита в соседнюю провинцию. Ниже приведена таблица стоимости марша в зависимости от типа подразделения и местности.

Местность	Стоимость
Лес	2/10 (1/10 для эльфов)
Холмы	2/10 (1/10 для карликов)
Горы	4/10 (1/10 для карликов)
Горные массивы	непроходимы
Равнины/степи/поля	1/10
Реки	4/10
Дороги	0
Топи/болота	3/10

Несколько объединенных юнитов называются соединением. Для дробления соединения — щелкните на иконке левой кнопкой мышки. Появится окошко со списком юнитов. Щелкните левой кнопкой мышки на любом юните в списке — останутся подсвеченными только выбранный вами юнит и те, что находятся в списке ниже его. Первоначальное подразделение разделилось. Для перемещения юнита в списке — щелкните на стрелке справа от его названия. Во время сражения может быть задействовано до 15 юнитов с каждой стороны. Для объединения юнитов — просто сведите их друг с другом. Появится окошко с вопросом об объединении.

Кнопка квеста Quest

Вы можете захотеть поквестовать по разным причинам — просто сменить тип игры, предпринять попытку добыть реликвию типа Relic of Power или набрать очки опыта. В квесте может участвовать до четырех персонажей. Наличие регента в группе не обязательно. Вы можете отправить лейтенантов, воспользовавшись операцией Lieutenant Action.



Для добавления персонажа в квестовую группу — щелкните мышкой на окошке слева от имени. Для снаряжения персонажа — щелкните левой клавишей на его имени. Появится экран снаряжения, в котором вы сможете передать предметы от одного персонажа другому. Здесь же вы сможете запомнить заклинания. Для запоминания: щелкните на кнопках +/- рядом с названием заклинания или на самом названии. Поместить заклинания в слоты быстрого доступа вы сможете только после начала квеста. Кнопка *Cancel* вернет вас в экран управления владением, а кнопка *Go on Adventure* — отправит к месту выполнения квеста.

За перемещение к выбранному месту вы не платите ни золотом, ни очками регентства. После завершения квеста все уцелевшие персонажи возвращаются обратно и полностью восстанавливают силы. Все собранные немагические предметы типа оружия, утвари, ключи и т.п. автоматически продаются. Полученные деньги перечисляются в сокровищницу регента.

Заклинания для Wizard, воздействующие на владения

Волшебники могут применять заклинания только по отношению к тем провинциям, где они контролируют холдинги типа *source*.

Alchemy — алхимия. Волшебник тратит очки регентства на создание золота. Соотношение: один GB за три очка регентства. Действует мгновенно.

Death Plague — чума. Применяется волшебниками начиная с пятого уровня. За каждые два уровня сверх пятого — можно распространить воздействие заклинания на дополнительную провинцию.

Demagogue — демагогия. Повышает или понижает лояльность провинции на единицу. За каждые два уровня волшебника сверх третьего можно распространить действие заклинания на дополнительную про-

винцию.

Dispel Realm Magic — противодействие другим заклинаниям класса *realm*. Стоимость равна количеству очков регентства, затраченных на противодействие.

Legion of the Dead — легион мертвецов. Вызов юнита скелетов.

Mass Destruction — массовое уничтожение. Волшебник может уничтожить один юнит противника плюс дополнительный уровень за каждые три уровня сверх 5-го. Все цели должны находиться в одной провинции.

Raze — уменьшение уровня замка.

Spy — позволяет регенту собирать информацию в удаленных провинциях.

Stronghold — создает башню волшебника (замок первого уровня) или повышает уровень существующей башни на единицу.

Summoning — вызов боевого юнита. Тип юнита зависит от уровня вызывающего: 1-3 — *Goblin Skirmishers*; 4-6 — *Goblin Wolfriders*; 7-9 — *Gnoll Infantry*; 10 и выше — *Skeletons*.

Transport — позволяет переместить один юнит в соседнюю провинцию за каждый уровень волшебника. Если используется против юнитов противника — удваивается расход очков регентства.

Ward — подразделения противника не могут войти в провинцию или покинуть ее пределы. Воздействие заканчивается в конце следующего хода. Волшебник 5-го уровня может применить заклинание для одной провинции, 7-го уровня — для двух, 9-го — для трех и т.д.

Заклинания для Priest, воздействующие на владения

Жрецы могут применять заклинания только по отношению к тем провинциям, где они контролируют холдинги типа *temple*.

Bless Army — повышает силу атаки юнита на единицу (один юнит за каждый уровень жреца). Все обрабатываемые юниты должны находиться в одной провинции.

Bless Land — благословение страны — во время следующего хода провинция выдаст максимальный доход по всем параметрам.

Blight — во время следующего хода провинция выдаст минимальный доход по всем параметрам.

Dispel Realm Magic — противодействие другим заклинаниям класса *realm*. Стоимость равна количеству очков регентства, затраченных на противодействие.

Honest Dealing — в провинции запрещено проведение операций *Agitate* или *Espionage*. Воздействие заканчивается в конце следующего хода. Холдинги типа гильдий выдают минимум дохода при сборе налогов. Жрец 5-го уровня может применить заклинание для одной провинции, 7-го уровня — для двух и т.д.

Квестовые заклинания для Wizard

Blindness — ослепляет противника, при этом его атаки ослабевают на 4 единицы, а атаки против него усиливаются на 4 единицы.

Chain Lightning — серия молний, бьющих по нескольким целям. Первый удар наносит вред 1-6 очков за каждый уровень мага, последующие ослабевают на 1/6 с каждой новой молнией.

Cone of Cold — заряд холода, наносит вред в 3-6 очков за каждый уровень мага.

Confusion — замешательство, существа-цели застывают неподвижно или идут прочь.

Continual Light — продолжительная освещенность.

Death Spell — заклинание смерти, уничтожает существо-цель.

Detect Magic — определение магии, все магические предметы отмечаются на карте.

Disintegrate — дезинтеграция, разрушение цели.

Feather Fall — мягкое падение, сила гравитации уменьшается в шесть раз.

Fireball — цели наносится вред — 1-6 очков за каждый уровень мага.

Flesh to Stone — плоть в камень, цель окаменеет.

Fly — вся группа получает на определенное время способность летать. Заклинание длится не менее 10 секунд, после чего эффект пропадает (не мгновенно).

Globe of Invulnerability — защита, группа защищена от заклинаний 1-4 уровней.

Ice Storm — ледяной шторм, наносит вред 3-30 очков.

Infravision — инфракрасное зрение, возможность видеть источники тепла.

Jump — прыжок, дальность прыжка утраивается.

Knock — стук, открывает даже магически запертые двери.

Levitate — группа плывет в воздухе чуть выше земли со скоростью идущего человека.

Light — свет, местность освещается.

Lightning Bolt — молния, наносит вред 1-6 очков за каждый уровень мага (максимум — до 10-го уровня).

Locate Object — найти предмет, показывает на карте предмет-цель квеста.

Magic Missile — магический снаряд, наносящий 2-5 очков вреда плюс 1/2 за каждый уровень мага.

Minor Globe of Invulnerability — слабая защита, заклинания 1–3 уровня не наносят вреда группе.

Morelf's Poison Arrow — отравленная стрела, наносит 2–8 поинтов вреда плюс 1–4 за каждый уровень мага, начиная со второго.

Power Word Stun — ошеломление, существо-цель теряет способность сражаться.

Reduce — уменьшение, размер персонажей уменьшается в два раза (сила — тоже).

Serten's Spell Immunity — иммунитет, ослабление заклинаний противника (прибавляет +5 к любому броску).

Shocking Grasp — шокирующий захват. Наносит вред размером 1–8 поинтов + Уровень мага. Нужно попасть в цель.

Stone Undead — немертвые существа превращаются в камень.

Stoneskin — волшебник получает защиту класса AC=2.

Strength — приращение силы: 1–8 для *warrior*, 1–6 для *priest* и *rogue*, 1–4 для *wizard*.

Teleport — переносит группу в место, указанное на карте.

Time Stop — остановка времени, все замирает. Группа может передвигаться, но не может ничего брать. Разрешается открывать двери.

Квестовые заклинания для Priest

Continual Light — продолжительная освещенность.

Cure Critical Wounds — излечение критических ран, прибавляет 6–27 поинтов жизни.

Cure Lt. Wounds — лечение легких ранений, прибавляет 1–8 поинтов жизни.

Cure Serious Wounds — исцеления серьезных ранений, прибавляет 3–17 поинтов жизни.

Detect Evil — определение дьявольского, в зоне действия заклинания на карте помечаются все монстры.

Detect Magic — определение магии, все магические предметы отмечаются на карте.

Find Traps — обнаружение ловушек, все ловушки в зоне действия заклинания отмечаются на карте.

Fire Storm — огненный шторм, цель получает 1–8 поинтов вреда за каждый уровень заклинателя.

Flame Strike — столб пламени, наносимый вред — 6–48 поинтов.

Heal — полное излечение одного персонажа от ран, яда, паралича и слепоты.

Holy Word — святое слово, изгнание исчадий дьявола. Слабые монстры погибают, мощные становятся слабее.

Light — свет, местность освещается.

Magical Vestment — магические одежды, улучшает показатель класса доспехов для Priest до 5, минус 1 за каждые три уровня заклинателя.

Protection from Evil — все дьявольские существа наносят удары по группе с ослаблением –2.

Resist Fire — сопротивления огню, вся группа защищена от воздействия огня.

Resurrection — оживление, применяется для возврата с того света персонажей группы.

Shillelagh — клерик получает оружие +1, на носящее вред +1.

Spiritual Hammer — удар по психике, цель получает 1–6 поинтов вреда плюс 1 поинт за каждые два уровня Priest.

True Seeing — истинное видение, становится доступной для просмотра вся карта квеста.

Turn Undead — изгнать немертвых, наносит вред немертвым существам — 1–4 поинта за каждый уровень Priest.

Заклинания, связанные с врожденными способностями Blood Abilities

Battlewise — юниты в одном соединении с персонажем получают +1 бонус в атаке и защите.

Bloodmark — 10% бонус при ведении дипломатических переговоров для PC.

Courage — иммунитет против заклинаний страха типа *fear*. Юниты получают +1 бонус морали.

Detect Illusion — определение стен-иллюзий.

Divine Aura — 15% бонус при ведении дипломатических переговоров для PC.

Divine Wrath — модификатор: +3 для силы атаки, +3 к нанесению вреда.

Enhanced Sense — обостренное чувство:

– для *Anduiras* — трижды в день можно применять заклинание *Detect Evil*.

– для *Azrai* — уровень освещенности выше на 50%.



– для *Brenna* — способность к инфракрасному зрению.

– для *Vorynn* — получает +1 бонус при проведении всех операций по управлению владением благодаря способности *Divination*.

Fear — способность три раза в день применять заклинание *Fear*. Повышает вероятность успешного применения такого заклинания.

Healing — полностью восстанавливает силы персонажа 1–3 раза в день во время квеста.

Heightened Ability — повышенная способность:

– для *Anduiras* — повышение характеристик персонажа *Charisma* или *Strength* на одну единицу, если значения характеристики не меньше 14, если

меньше — то на 1–6 единиц.

– для *Reynir* — повышает *Constitution* на 1 поинт, если она равна 14+, 1–6 если < 14.

– для *Basaia* — повышает *Intelligence* на 1 поинт, если она равна 14+, 1–6 если < 14.

– для *Vorynn* — повышает *Wisdom* на 1 поинт, если она равна 14+, 1–6 если < 14.

– для *Brenna* — повышает *Dexterity* на 1 поинт, если она равна 14+, 1–6 если < 14.

– для *Azrai* — повышает *Charisma* или *Intelligence* на 1 поинт, если они равны 14+, 1–6 если < 14.

Iron Will — PC получает бонус в два хит поинта.

Protection — все дьявольские создания получают понижение мощностей атаки на 2 поинта, группа получает бонус в защите от таких созданий на 2 поинта.

Regeneration — регенерация, персонаж восстанавливает 1 хит-поинт в минуту (игрового времени).

Resistance — 50% бонус сопротивления магии.

Travel — телепортация, разрешается применить один раз во время квеста.

Кнопка агитации Agitate

Применяется для изменения лояльности провинции, в которой у вас имеется холдинг. Если провинция принадлежит другому регенту, то в результате этой операции будет изменена лояльность населения к регенту-владельцу провинции. При выборе *Agitate* появится окно со списком провинций. Рядом с их названиями имеется шесть столбцов. В первом проставлена степень лояльности. Во втором и третьем находятся кнопки изменения лояльности — повышение *Raise* и понижение *Lower*. Вы можете попытаться изменить лояльность любого числа провинций. Главное — чтобы у вас хватило денег и поинтов регентства на проведение операции. В четвертом столбце — шансы успеха предпринимаемой попытки. Пятый и шестой столбцы — количество золота и поинтов регентства, которые вы готовы потратить для увеличения шансов на успех. После выставления желаемых параметров — щелкните на кнопке *Roll*. Немедленно после этого регенты провинций, где вы проводите агитацию, вмешаются в процесс и попытаются изменить результат в свою пользу. В соответствии с затраченными ими средствами изменится и вероятность вашего успеха. После чего наступит ваша очередь потратить очередную порцию средств для склонения чаши весов в вашу пользу. Этот процесс будет длиться до тех пор, пока один из противников не прекратит тратить ресурсы на изменение вероятности успеха. В этот момент происходит “бросок кубиков”, после чего вам сообщается об успехе или неудаче проведенной агитации. В любой момент допускается отмена операции — для этого нужно нажать кнопку *Cancel*.

Кнопка постройки дорог Build Road

Дороги выполняют в игре две цели — делают бесплатным перемещение войск между провинциями и обеспечивают возможность прокладки торговых путей *Trade Routes*.

При нажатии на эту кнопку появится окошко с двумя столбцами. В первом — провинции, из которых можно проложить дорогу. Второй — провинции, куда можно проложить дорогу (кроме провинций регента, здесь перечислены провинции его союзников). Второй столбец возникает после выбора исходной точки в первом. В нижней части окна приводится стоимость постройки выбранной дороги, которая равна сумме, затрачиваемой на прокладку дороги через территорию обоих провинций. В зависимости от типа местности стоимость прокладки дороги стоит: для равнины — 1; для леса, холмов, низких гор — 2; для болот — 3; для высоких гор — 4.

Если обе провинции расположены на местности типа “высокие горы”, то дорогу между ними построить нельзя. Для постройки выбранной дороги — нажмите кнопку *Build*.

Кнопка соперничества Contest

Операция *contest* применяется для понижения уровня холдинга, подконтрольного другому владению. Необходимое условие — игрок должен располагать своим холдингом в той же провинции. Все владения рассматривают подобное действие как враждебное. Могут последовать ответные меры. После успешно проведенной операции *contest* на иконке холдинга на карте выставляется специальный знак — скрепленные мечи поверх щита владельца. Если холдинг имеет уровень 0, то успешная операция *contest* приводит к его уничтожению. Холдинг, против которого проводится атака, не приносит своему владельцу доходов. Единственный способ вывести холдинг из такого состояния — применить по отношению к нему операцию *Rule*.

На экране операции *contest* имеется два столбца кнопок. В первой перечислены все провинции, где у вас есть холдинги. Рядом с провинцией выставлена иконка владения, которому данная провинция принадлежит. После выбора провинции появляется второй столбец, где показаны все иностранные холдинги на территории выбранной провинции.

Стоимость операции — один пункт регентства с рассмотренными выше опциями по увеличению вероятности успешного исхода (как и для *agitate*).

Кнопка создания холдинга Create Holding

Холдинг представляет собой тип владения, который можно сравнить со сдаваемой в аренду земельной собственностью в современном мире. Во время каждого хода вы получаете от них доход. В свою очередь вы тратите определенные средства на их содержание и защищаете от захвата другими владениями. Всего есть четыре типа холдингов — *Law*, *Guild*, *Temple* и *Source*. С помощью операции *Create Holding* вы можете создать в провинции холдинг нулевого уровня. Для того, чтобы проложить торговый путь, вам нужно иметь в провинции холдинг типа *Guild*. Большинство владений рассматривают создание холдингов на своей территории как вмешательство во внутренние дела, что влечет за собой изменение дипломатических отношений.

После нажатия на кнопку появится окно со списком владений. После выбора владения появится список соответствующих провинций. Щелкните мышкой на типе холдинга, который вы хотите создать. Если в выбранной провинции уже есть ваш холдинг данного типа, то кнопка этого типа холдинга будет недоступной. Здесь также есть возможность повлиять на успех предприятия, рассмотренная выше (на примере *agitate*).

Объявление войны Declare War

Войну объявляют в тех случаях, когда хотят захватить или разграбить провинцию, а также — для обеспечения прохода войск. Состояние войны не наступает автоматически. Если на вас напал сосед и вы хотите контратаковать на его собственной территории, вам придется потратить стадию хода на объявление войны. Война продолжится только на протяжении того хода, во время которого она была объявлена. Именно поэтому вы не можете начать воевать на третьей стадии хода. Для продолжения войны вам придется объявлять ее заново. Объявление войны союзнику может разрушить союз и понизить ваш дипломатический рейтинг.

Для объявления войны нужно подсветить в появившемся после нажатия кнопки *Declare War* окне название нужного владения и щелкнуть на кнопке *Done*. На карте появится изображение скрепленных мечей, расположенное на полпути между двумя враждующими столицами. Владения, потерявшие последнюю провинцию, перестают существовать, их порты и замки переходят во власть завоевателя. Если противник отступил на территорию своего союзника, вы не можете его преследовать без объявления новой войны союзнику. Юниты, которые во время совершения марша встретили противника, прекращают движение. Перед началом сражения появляется окошко, где игрок может выбрать, будет ли он управлять своими войсками во время сражения или предоставить все решать компьютеру. В случае вашего отступления — перемещение войск выполняется компьютером в соответствии с изложенными выше правилами — на территорию вашей провинции, провинции вашего союзника или противника. Если войска не в состоянии выполнить отступление в соответствии с этими правилами, они уничтожаются. Победа в сражении позволяет войскам оккупировать провинцию, после чего вы можете ее разграбить или инвестировать (в случае, если на начало следующего хода в провинции все еще стоят ваши войска).

Владения, которые являются вашими союзниками или вассалами, если у них есть общая граница с вашим противником — объявляют ему войну. Если общей границы нет, полные союзники *full ally* все равно пытаются оказать посильную помощь, захватывая холдинги, принадлежащие вашему противнику. Размер оказываемой вам военной и финансовой помощи зависит от сложившейся ситуации.

Кнопка дипломатии Diplomacy

Дипломатия используется в игре для создания союзов, для подчинения соседних владений мирным путем, для вымогательства провин-

ций, холдингов, золота, одновременных выплат или дани. При подсчете необходимых для победы очков принимаются во внимание и провинции ваших союзников. Вы можете заполучить в вассалы лейтенантов, которые контролируют разнообразные гильдии или храмовые организации. После этого вы получите контроль над их холдингами и сможете получать от них доход. Лейтенанты также могут выполнять различные операции во время *Lieutenant Actions*. Вид дипломатических отношений с владениями других регентов можно определить по цвету названия: красный — в состоянии войны, оранжевый — плохие отношения, зеленый — союз типа *Permissive Allies*, синий — союз типа *Full Allies*, фиолетовый — вассал, черный — нейтралитет.

Проставленное рядом число показывает состояние отношений — чем выше, тем лучше.

После выбора владения для переговоров появится экран переговоров, в котором имеется список петиций, требований и предложений. Возле списка петиций приведены данные по процентам, которые нужно набрать для достижения минимальной вероятности успеха при ведении переговоров. Как и во многих других случаях вы можете повлиять исход переговоров с помощью золота или пунктов регентства.

Для начала выберите нужный тип союза *alliance* или выберите требование золота *request gold*. Красный текстом в нижней части экрана вам сообщат, какой процент нужно набрать, чтобы ваша петиция была допущена к рассмотрению. После этого выберите требования и предложения, которые вы хотите выдвинуть. За каждый затребованный золотой слиток процент успеха снизается на 3 пункта, за каждый предложенный — поднимается на 2. Каждый слиток, затребованный в виде дани *tribute*, понижает этот показатель на 10 пунктов, предложенный — поднимает на 5. Требование или предложение провинций (холдингов) оказывает исключительно сильное влияние. При этом вам будет предложено еще одно окно, где вы сможете уточнить, какой именно холдинг или провинция предлагается или требуется вами. После того, как в результате выставленных параметров, вам удастся достичь вероятности успеха не менее минимальной — подсветится кнопка *Roll*. Жмите. После определения вашего успеха или неудачи появится экран операций по управлению владением.

Кнопка шпионажа Espionage

Шпионаж позволяет вам шпионить за юнитами противника или уничтожить регента, лейтенанта или юнит. Естественно, подобные действия повлиять на состояние дипломатических отношений с владением-целью. Регенты класса *Thief* могут один раз за ход шпионить в качестве *free action*. После выбора владения нужно выбрать тип акции — шпионаж или убийство. После окончания модификации вероятности успеха — жмите кнопку *Roll*.

Создание магических связей Forge Ley Line

При прокладке регентов класса *wizard* связей типа *Ley line* соединяются холдинги типа *source* в разных подконтрольных вам провинциях. Стоимость такой связи определяется количеством пересекаемых провинций. Все соединенные холдинги получают уровень наиболее мощного из них в том, что касается применения заклинаний, воздействующих на владения. Сама операция выполняется обычным образом — выбор исходной провинции, выбор конечной, стадия модификации вероятности успеха, нажатие на кнопку *Roll*.

Кнопка Fortify

Операция *fortify* предназначена для постройки замков в контролируемых вами провинциях. Максимальный уровень замка ограничен уровнем провинции. Стоимость каждого уровня замка — восемь золотых слитков. Сколько ходов будет строиться уровень — определяется случайным образом. За каждый ход будет освоено от 1 до 6 из вложенных в строительство золотых слитков. Еще один способ построить замок — применить заклинание *Stronghold*. При постройке замков вероятность успеха не просчитывается.

Кнопка Hold Action

Используется для пропуска хода.

Кнопка инвестирования Investiture

После того, как ваши войска подавили сопротивление холдингов типа *Law* в захваченной провинции, вы можете провести магический ритуал инвестирования, который присоединит провинцию к вашему владению. Необходимые предпосылки:

1. В провинции нет войск противника.
2. Если в провинции имеется замок, его действие должно быть нейтрализовано соединением юнитов, численность которых должна превышать сумму уровня провинции и уровня холдинга типа *Law*.
3. Провинция должна быть оккупирована на протяжении последней стадии одного хода и первой стадии последующего войсками, которые не вели боевых действий.

После того, как провинция становится пригодной для инвестирования, ее название появится на экране инвестирования. В случае успеха операции провинция вливается в ваше владение, при этом изменяется

граница последнего. Холдинги провинции продолжают приносить доход прежним владельцам (если только после захвата этой провинции игрок не выбыл из игры). Вероятность успеха операции инвестирования может также быть модифицирована заинтересованными регентами. После окончания процесса модификации щелкните на кнопке Roll.

Кнопка найма лейтенанта Lieutenant

Вызывает список доступных для найма лейтенантов с указанием класса и уровня. Для того, чтобы нанять — щелкните на нем левой кнопкой мышки, потом — на кнопке Done. Оплата лейтенанта — разовая трата средств, лейтенанты не нуждаются в жаловании. Более того, каждый из них приведет с собой подразделение личной охраны. При желании вы можете отправиться на прохождение квеста в сопровождении трех лейтенантов.

Кнопка операций лейтенантов Lieutenant Action

Один раз в три месяца ваши лейтенанты могут выполнить одну операцию по управлению владением, которая считается *Free Action*. Среди доступных операций: *Adventure*, *Agitate*, *Create Holding*, *Diplomacy*, *Espionage*, *Forge Ley Line*, *Fortify*, *Realm Spell*, *Rule* и *Trade Route*. Единственное ограничение — лейтенанты не в состоянии пользоваться поинтами регентства для модификации. Операция *Forge Ley Line* доступна только для персонажей с классом *Wizard* или *Priest*.

Кнопка вербовки войск Muster

Вы можете вербовать войска столько раз, сколько вам захочется, — эта операция из разряда *Free Action*. Ограничением выступает ваша сокровищница, ведь в начале каждого хода вам нужно выплачивать юнитам жалование. После появления списка провинций щелкните мышкой на той, где хотите нанять войска. Появится список доступных юнитов, тип которых определяется уровнем провинции. Если щелкнуть на юните правой кнопкой мышки, можно получить информацию о его характеристиках. В провинции можно нанять количество юнитов, не превышающее значение уровня провинции.

Кнопка заклинаний типа Realm Spell

Для применения заклинаний, воздействующих на владения, регент должен иметь класс *Wizard*, *Priest* или *Bard*. Такими же способностями обладают *Ranger* и *Paladin* высокого уровня. Для применения заклинания регентом *Wizard* требуется наличие холдинга типа *Source* соответствующего уровня. Для регентов *Priest* нужен холдинг типа *Temple*. Если уровень холдинга недостаточен, его можно повысить с помощью операции *Rule* или прокладкой *Ley Line* к провинции с более высоким уровнем *Source*.

Кнопка правления Rule

Операция правления предназначена для повышения уровня ваших провинций и холдингов, в результате чего будет увеличено количество производимых ими поинтов регентства и золота.

Вы не можете управлять провинцией, если она вам не принадлежит. Получить новые провинции можно с помощью операции инвестирования *Investiture*. Во время каждой операции можно управлять только одним объектом. Максимальный уровень, которого вы можете добиться для провинции/холдинга — 10. Если у вас нет возможности проводить операцию *Rule* в провинции, это означает, что провинция набрала максимальный уровень или в ней имеются холдинги, подконтрольные другим регентам.

Создание торгового пути creating a Trade Route

Для того, чтобы между двумя провинциями было позволено проложить торговый путь, они должны удовлетворять следующим критериям:

- провинции должны отличаться по типу местности;
- провинции должны быть связаны дорогой;
- в стартовой провинции должен быть в наличии холдинг типа Guild.

Стоимость прокладки торгового пути — один GB и один RP. Для повышения вероятности успеха предусмотрена операция модифицирования. Доход от торгового пути равен половине суммы уровней провинций-участников (в золотых слитках). Кроме того, регенту также начисляется такое же количество поинтов регентства. Существует ограничение на количество торговых путей, которое может поддерживать провинция. В зависимости от уровня — провинция с уровнем 1–3 может иметь один торговый путь, провинция с уровнем 4–6 — два, 7–9 — три. В случае уничтожения гильдии, на основе которой был создан торговый путь, последний перестает существовать. Если же эта гильдия передается в результате дипломатического договора другому владению, то торговый путь также начинает работать на нового владельца.

Квесты adventures

Экран прохождения квеста не выглядит революционным. Все расположено классически: верхнюю часть экрана занимает трехмерное ок-



но, в котором собственно и развиваются события. В нижней части окна персонажей (от одного до четырех). Здесь вы можете наблюдать за их состоянием и применять магические предметы или заклинания, которые для удобства помещены в слоты быстрого доступа. Здесь же имеются кнопки задания типа атаки во время схваток.

Нажав клавишу 1, вы попадете в экран снаряжения выбранного персонажа. В нем можно получить информацию о характеристиках персонажа, об имеющихся у него распоряжении предметах и заклинаниях. Уже в этом экране вы можете выбрать и применить нужный предмет. Для помещения предмета в слот быстрого доступа — щелкните мышкой на предмете, потом щелкните на пустом слоте.

Кнопка предметов Items

В этом месте размещаются все собранные персонажем немагические предметы — шлемы, свечи и т.п. Такие предметы нельзя использовать во время квеста, они будут проданы после его завершения. Сумма от выручки автоматически будет перечислена в вашу казну.

Кнопка магических предметов Magic Items

Все собранные магические предметы помещаются в слоты, вызываемые по нажатию данной кнопки. Некоторые магические предметы можно экипировать, и они всегда будут находиться в состоянии применения, оказывая определенный эффект. Для экипирования нужно щелкнуть на предмете мышкой.

Amulet of Feather Fall — падение без повреждений.

Amulet of Speed — удвоенная скорость перемещения группы.

Amulet of Striding/Springing — удвоенная скорость перемещения группы, утроенная дальность прыжка.

Amulet Versus Undead — прогоняет немертвые существа, сила воздействия — как у *Priest* шестого уровня.

Balm of Healing — прибавляет 1–3 здоровья.

Book of Exalted Deeds — для Good Priest: +1 Wisdom, +1 level.

Book of Vile Darkness — для Evil Priest: +1 Wisdom, +1 level.

Cloak of Protection — есть три типа таких плащей: а) AC+1, saves+1; б) AC+2, saves+2; в) AC+3, saves+3.

Gauntlets of Dexterity — персонаж получает Dexterity 15 или +1, если показатель ловкости уже равен или превышает 15.

Gauntlets of Ogre Power — Strength 18/00.

Blue или Green Gem — открывают двери.

Gem of Passage — открывает магически закрытые двери

Gem of Shifting — телепортирование группы в выбранное на карте место.

Ioun Pale Blue Stone — +1 Strength (Strength Class, если > 18).

Ioun Scarlet & Blue Stone — +1 Intelligence.

Ioun Incandescent Blue Stone — + Wisdom.

Ioun Deep Red Stone — +1 Dexterity.

Ioun Pink Stone — +1 Constitution.

Ioun Pink & Green Stone — +1 Charisma.

Ioun Pearly White Stone — регенерация 1 хит-поинта каждые 10 секунд.

Ioun Dusty Rose Stone — +1 AC, +1 к saves.

Key (Black, Blue, Bone, Jeweled, Red, Silver, White, Skeleton, Stone, Tiny) — ключи, которыми можно открыть соответствующие двери.

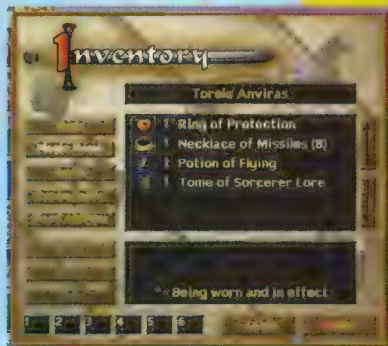
Librium of Gainful Conjuration — для Neutral Mage, +1 уровень.

Librium of Ineffable Damnation — для Evil Mage, +1 уровень.

Librium of Silver Magic — для Good Mage, +1 уровень.

Necklace of Missiles — ожерелье для стрельбы *Fireball*, причиняющих 2–12 поинтов вреда.

Oil of Sharpness — есть 5 типов масла для заточки оружия, которые повышают показатель — атаки/защиты последнего на 1, 2, 3, 4 и 5 единиц.



ниц.

Potion of Diminution — размер участников группы уменьшается в 4 раза.

Potion of Extra Healing — прибавляет 6–27 хит–поинтов.

Potion of Fire Resistance — огонь не действует на группу.

Potion of Flying — группа летает (аналог заклинания *Fly*).

Potion of Healing — восстанавливает 4–10 хит–поинтов.

Potion of Invulnerability — группа приобретает неуязвимость.

Potion of Levitation — аналог заклинания *Levitation*.

Potions of Strength of Hill Giant — значение Strength становится 19.

Potions of Strength of Stone Giant — значение Strength становится 20.

Potions of Strength of Frost Giant — значение Strength становится 21.

Potions of Strength of Fire Giant — значение Strength становится 22.

Potions of Strength of Cloud Giant — значение Strength становится 23.

Potions of Strength of Storm Giant — значение Strength становится 24.

Potions of Strength of Titan — значение Strength становится 25.

Ring of Feather Falling — падение не наносит группе вреда.

Ring of Fire Resistance — огонь не наносит группе вреда.

Ring of Jumping — расстояние прыжка удваивается.

Ring of Protection — существует 4 типа такого кольца, повышающих AC на 1, 2, 3, 4 и saves получают +1, +2, +3, +4 соответственно.

Ring of Regeneration — восстановление одного хит–поинта каждые 10 секунд.

Ring of Resistance — существует 3 типа, если кольцо одето — персонаж получает 25, 50 или 75 процентов сопротивляемости магии.

Ring of Night-vision — возможность видеть в темноте (аналог *Infravision*).

Rod of Resurrection — с помощью этого жезла клерик может вернуть к жизни мертвого члена группы.

Scroll of Armor Enhancement — имеется 5 типов этого свитка, которые повышают качество доспехов AC на 1–5 единиц.

Staff of Curing — восстанавливает 6–21 хит–поинтов.

Tome of Mystic Magics — Wizard запоминает пять случайно выбранных заклинаний 1–3 уровня.

Tome of Sorcerer's Lore — Wizard запоминает три случайно выбранных заклинаний 4–6 уровня.

Tome of the High Wizards — Wizard запоминает одно случайно выбранное заклинание 7–9 уровня.

Tome of the Mage Lords — Wizard запоминает одно случайно выбранное заклинание по управлению владениями.

Vial of Holy Water — мертвым персонажам наносится удар 1–6 поинтов.

Wand of Enemy Detection — показывает на карте противников в радиусе 30 метров.

Wand of Fire — огненный удар, причиняет 6–36 поинтов вреда на расстоянии до 18 метров.

Wand of Flesh to Stone — превращает цель в камень.

Wand of Frost — наносит 6–36 поинтов вреда холодом на расстоянии до 18 метров.

Wand of Illumination — освещение участка местонахождения группы.

Wand of Lightning — наносит 6–36 поинтов вреда электричеством на расстоянии до 18 метров.

Wand of Magic Detection — показывает на карте все магические предметы и действующие заклинания в радиусе 30 метров.

Wand of Secret Detection — показывает на карте все потайные двери и стены.

Реликвии типа RELICS OF POWER

Amulet of Inspiration — увеличивает мораль всех юнитов на 1.

Banner of Roale — войска (люди) никогда не бросаются в бегство на поле боя.

Barazad's Tools — все постройки обходятся дешевле на 25 процентов.

Brenna's Favor (necklace) — владелец получает 25 поинтов bloodline.

Chalice of the Dead — во время вербовки один юнит скелетов может быть нанят за 1 GB.

Corgandal's Staff of Transport — понижает параметры, необходимые для применения заклинания Transport до уровня одного поинта регентства и наличия холдинга типа source уровня 0.

Crown of Command — владелец получает дополнительную четвертую стадию хода.

Danica's Crystal of Scrying — показывает все скрытые войска на карте Anuire.

Dierdrien's Ring — один раз за время хода владелец может проложить *Ley line* в качестве *Free Action*.

Emperor's Crown — владелец получает 30 поинтов bloodline.

Faele's Ring — один раз за ход владелец может применить заклинание по управлению владениями как *Free Action*.

Farid's Coffer of the Realm — в конце хода остаток денег в казне увеличивается на 20%.

Gavelon's Staff of Prosperity — при определении сбора налогов всегда получается лучший результат (плюс все провинции получают постоянное заклинание *Bliss*).

Hammer of Thunder — при броске приравнивается к метательному оружию класса +3, наносит 6–15 поинтов вреда и возвращается к хозяину.

Ioun Heart — все характеристики персонажа и его уровень (уровни) возрастают на 1.

Ioun Fist — уровень (уровни) персонажа возрастает на 2.

Ring of Wizardry — количество доступных для запоминания заклинаний удваивается.

Robes of the Masses — владелец получает +5 во время любой агитации.

Nappolan's WarTome — уменьшение затрат на передвижение войск на 1.

Regalia of Empire — допускается проводить операцию инвестирования без *priest*, к решающему броску костей прибавляется +5.

Scepter of Cuiraecen — все боевые юниты получают увеличение показателя атаки на +1, во время квестов можно применять заклинание *Lightning Bolt*, наносящее 12–96 поинтов вреда.

Large Sielshegh Gem — владелец получает 10 поинтов bloodline.

State Crown of Anuire — владелец получает 70 поинтов bloodline.

Tome of the Prince — владелец получает при выполнении операции типа contest увеличение значение броска кости +5.

Torc of Splendor — владелец получает показатель *Charisma* 18.

Sword of Roale — прибавляет +2 к показателю защиты и атаки во время квеста. Во время сражений юнит получает бонус +1 к показателю защиты, атаки и морали.

Vaubenel's Book — уменьшение стоимости выполнения операции *Fortify*.

Кнопка врожденного умения BLOOD ABILITIES

В этом окне предоставляется доступ к способностям персонажа, связанным с особенностями его рода. Вы их можете только применять *Use*, их нельзя сбросить *Drop* или передать *Give*. Эти способности всегда задействованы персонажем, при их использовании игра информирует вас с помощью специального окна. Некоторые способности применимы только на уровне владения.

Окошки быстрого доступа Hot Boxes

Предметы и запомненные заклинания можно помещать в окошки быстрого доступа. Для этого нужно щелкнуть левой кнопкой мышки сначала на предмете/заклинании, а потом — на окошке. Игрок может поместить помешанный в такое окошко предмет непосредственно из основного квестового экрана, не обращаясь к Inventory.

Кнопки Use, Give, Drop, Status и Done

Use служит для активации выбранного предмета. Некоторые предметы находятся в постоянном использовании, в этом случае при нажатии *Use* появится специальное сообщение. При нажатии кнопки **Give** выбранный предмет можно передать другому персонажу. С помощью **Drop** выбранный предмет изымается из Inventory персонажа и помещается на пол, где его может поднять любой другой персонаж. В случае смерти персонажа имеющиеся у него предметы остаются лежать на месте гибели хозяина.

Нажатием кнопки **Status** вызывается экран статуса персонажа. Кнопка **Done** возвращает игру в основной квестовый экран.

Полоса статуса

Располагается в нижней части экрана, содержит портреты, полоски здоровья, окошко сообщения, три окна типов атаки и шесть окошек быстрого доступа.

Окно сообщения предназначено для вывода информации о ходе схваток — кто кого атакует, какой бросок 20–гранной кости должен выпасть, чтобы персонаж нанес удар оппоненту, какой вред был нанесен очередным ударом. Щелкнув на окне типа атаки, вы указываете персонажу тактику нападения или приказываете пассивно обороняться.

Проведение сражений

Сражение происходит в том случае, если сходятся вместе две армии, принадлежащие владениям, между которыми нет союзнических отношений. Вам будет предложено лично командовать войсками на поле боя. Если вы откажетесь — исход сражения будет определен автоматически. Если среди ваших юнитов есть лейтенант, способный применять магию, он автоматически запомнит наиболее мощные из боевых заклинаний (не все они могут быть применены на поле боя). Если вы выступаете в роли обороняющегося, то получите возможность вы-



брать место для обороны. В зависимости от провинции вы сможете сделать выбор из четырех участков местности. Возможные варианты: **Open Field** — открытое поле, особенностей не имеет. Хороший выбор для быстрых юнитов. Медленной пехоте следует избегать попадания под обстрел из луков. Также им следует опасаться атак тяжелой конницы.

Rugged Hills — пересеченная холмистая местность, препятствует проведению кавалерийских атак типа *charge*. Тактика расстановки войск: лучники слева, на правом фланге — рыцари и кавалерия.

Swampy Forest — заболоченный лес, наиболее труднопроходимая местность. Предпочтительна для организации защиты против конных юнитов. Применяйте тяжелую пехоту. В выигрышном положении оказываются также эльфы, у которых нет ограничений по перемещению.

Swampy Ground — болото, неплохой выбор для защиты от нападения конницы.

River Bank through Forest — поросший лесом речной берег, наиболее неудачное место для применения конных юнитов — движутся медленно и не могут атаковать с ходу. Применяйте лучников и магов — у них будет возможность пострелять, прежде чем дело дойдет до рукопашной.

Partial Obstructions — незначительные препятствия, местность проходима в центре и непроходима на флангах. Центральный проход стоит занять наиболее мощными юнитами — устройте противнику Фермопилы с огневой поддержкой лучников.

River Divides Field — поле с рекой, движение юнитов через реку существенно замедляется, что особенно сказывается на конниках всех мастей. Лучшие применять пешие стрелковые юниты и магов.

Mountainous — гористая местность, наступать здесь предпочтительно мощными пехотинцами в центре (*elite infantry*, *dwarf infantry* или *pikes*) или кавалерией на флангах.

Deep Waters — глубокая река, хорошее место для обороны пехоты против кавалерии. У последней практически нет никаких преимуществ.

Partial Woods — редкий лес, этот тип местности требует осторожного маневрирования. Следите за теми юнитами, которые будут поставлены на лесных участках. Старайтесь отбросить противника на последний ряд.

Heavily Wooded — густой лес, главное — захватить полосу леса посередине. Лучше это сделать лучниками, так как на этой позиции их не может сходу атаковать кавалерия. Перед лучниками стоит провести юнит пехоты эльфов, которые не теряют скорости при прохождении лесных участков.

Характеристики юнитов

Все юниты обладают следующими показателями:

— движение **Move** — определяет расстояние, которое может пройти юнит в течение одного хода. Показатель не уменьшается, если юнит понес потери.

— защита **Defense** — способность подразделения защищать позицию и уворачиваться от ударов. Не зависит от понесенных юнитом потерь.

— мораль **Morale** — определяет готовность юнита к бою. Если юнит несет потери, то именно от морали зависит, продолжит ли он драться на поле боя. Мораль не изменяется по мере ухудшения состояния подразделения.

— ближний бой **Melee** — способность юнита вести бой. После того, как противники сойдутся, исход схватки определяет соотношение их **Melee** и **Defense**. Показатель падает по мере уменьшения численности юнита.

— атакующий натиск **Charge** — кавалерия и рыцари атакуют с натиском, если они первыми начали сближение с юнитом противника. Этот тип атаки не применим на определен-

ных видах местности, если только у юнита нет специальной особенности. Невозможно провести атаку *charge* и против юнита копьеносцев. Юнит сохраняет способность к *charge*, если в нем осталось не менее 75 процентов личного состава.

— стрельба **Missile** — юнит обладает возможностью наносить удар на расстоянии, если он имеет на вооружении луки или арбалеты. После совершения перемещений юнитам требуется время на подготовку к выстрелу.

Archers — лучники, прекрасно владеют большими луками, носят кожаные доспехи, во время ближнего боя применяют боевые топоры или «утренние звезды».

Cavalry — кавалерия, применяется для атак с фланга против легкой пехоты типа *irregulars* или *militia*. Одеты в кольчужные доспехи. Оружие: копье, арбалет, меч.

Infantry — пехота, применяется против лучников и копьеносцев. Избегайте подставлять их под удар кавалерии на открытой местности. Оружие: двуручные мечи, алебарды или боевые топоры.

Elite Infantry — элитная пехота, мощные доспехи позволяют таким подразделениям выстоять против любой атаки, за исключением атаки тяжелой кавалерии.

Irregulars — нерегулярные юниты, к ним относятся легкие стрелки *skirmishers*, варвары *barbarians*, мародеры *marauders* и т.п. Снаряжение — самое разнообразное, часто в плохом состоянии.

Knights — рыцари, прекрасно защищенные подразделения рыцарей на тяжелых боевых лошадях могут смять любого противника, за исключением лучников и копьеносцев. Рыцарям мало в чем уступает юнит *Vos varsk riders*.

Levies — новобранцы, наиболее слабые войска, набранные из местной милиции. Вооружены плохо, в основном используются для выполнения второстепенных задач — прикрытия торговых путей, поддержание порядка в провинциях и т.п.

Mercenary Cavalry — наемники-кавалеристы, конные войска разного качества, в зависимости от вооружения и доспехов. В основном представляют собой легкую кавалерию, но встречаются и юниты, не уступающие рыцарям.

Mercenary Infantry — наемная пехота. Юниты пехоты *infantry*, копьеносцев *pikemen* или лучников *archers* могут быть наняты практически по одной цене. Качество вооружения таких войск может быть самым различным. Некоторые не уступят по показателям элитной пехоте.

Mercenary Irregulars — наемные нерегулярные подразделения, чаще всего это банды мародеров. На поле боя от них толку немного, лучше всего применять их для скопления юнитов противника, придерживая полноценные юниты в резерве.

Pikemen — копьеносцы, доминирование рыцарей на поле сражений закончилось с появлением копьеносцев и лучников, вооруженных длинными луками. Копьеносцы в защите выставляют ряд непробиваемых наконечников копий. Юнит копьеносцев способен нанести мощный удар и по обороняющемуся подразделению.

Scouts — разведчики, позволяют автоматически получить полную информацию о силах противника в соседних провинциях. На поле сражения применяются как лучники.

Dwarves — карлики, хорошо вооруженные, в прекрасных доспехах, карлики-пехотинцы и арбалетчики пользуются заслуженным уважением. Периодически их можно нанять как наемников.

Elves — эльфы, поступают на службу регентам других рас только при исключительных обстоятельствах. Они никогда не бывают наемниками. Из них комплектуются лучшие юниты лучников и легкой кавалерии.

Goblins — гоблины, недостаток дисциплины на поле боя компенсируют числом и кровожадностью. В граничащих с их владениями провинциях гоблинов можно часто нанять как наемников. Конница гоблинов разбегает на волках — *wolf riders*.

Gnolls — гноллы, бродячие банды гноллов всегда не прочь подраться за деньги и добычу. Часто доступны для вербовки в качестве наемников.

Персонажи на поле сражения

Регенты, лейтенанты, волшебники и жрецы отправляются на поле брани в сопровождении подразделения личной охраны. Как правило, это юнит типа *Elite Infantry*, с некоторыми исключениями, связанными с расой героя. Для того, чтобы реликвии типа *Relics of Power* оказывали влияние на сражение только в том случае, если они находятся рядом, хотя бы у юнита, находящегося в резерве. Если регент гибнет на поле боя — игра заканчивается.

Для применения магии во время сражения выберите персонаж типа *wizard*, в радиусе действия которого находится юнит противника. Если пустить дело на самотек, будет применено заклинание, находящееся в первом слоте быстрого доступа. Если вы хотите применить другое заклинание — щелкните на нем мышкой или нажмите соответствующую цифровую клавишу.

Для выбора юнита-цели — либо выберите юнит противника, подсвеченный красным цветом, либо проведите по юнитам курсором —



попав на доступную цель, курсор примет форму молнии.

Интерфейс окна сражения

Окно сражения состоит из трех частей:

- трехмерное окно, где можно наблюдать, как юниты отрабатывают поставленные задачи.
- окно резерва, где находятся юниты, не принимающие участие в сражении.
- окно тактического управления войсками.

Названия юнитов, способных стрелять из луков или арбалетов, становятся желтыми после того, как они изготовятся к выстрелу. Если неподалеку находится доступная цель — она выделяется красным. Юниты, находящиеся в резерве, не атакуют и не могут быть атакованы. Вывести юнит из боя в резерв можно только в том случае, если он находится в нижнем ряду. Ввести юнит в бой можно только в том случае, если его название написано яркими буквами. Победа в сражении достигается в том случае, когда на поле сражения соотношение войск становится меньше, чем 25:75 (юниты, находящиеся в резерве, не учитываются). Как только вы получаете более чем четырехкратный перевес над противником — он считается проигравшим. В случае отступления все войска, которые вам не удастся вывести в резерв, погибнут.

Окно тактического управления разбито на 15 двойных ячеек. Верхняя половина каждой ячейки отведена для юнитов противника, нижняя — для ваших. Для помещения юнитов на поле боя — щелкните мышкой на юните в резерве, потом — на одной из подсвеченных доступных ячеек.

При организации атаки нужно учитывать два момента: обороняющийся юнит обладает правом первого удара; нападающий юнит получает бонус *charge* (если у него есть такое свойство). Если в юните осталось менее 75% от первоначального состава, то он теряет свойство *charge*. О состоянии юнита на поле боя можно судить по размеру его полосы и по ее цвету: желтый — осталось менее 50%, красный — менее 25%. Каждый юнит, в котором осталось менее 25 процентов личного состава, считается погибшим. Однотипные юниты могут объединяться. В случае отступления, юнитам нужно иметь возможность перейти на территорию провинции (своей или союзника), на которой отсутствуют юниты противника. Если такого пути нет — юниты считаются погибшими.

Личный опыт борьбы

На мой взгляд, для достижения победы лучше всего идти к ней комбинированным путем, участвуя в квестах, проводя экономические и политические мероприятия, откусывая у соседей провинцию за провинцией. Квесты позволяют вам получить реликвии, которые повлияют на ход игры в целом. Грамотное управление владением обеспечит наличие необходимых денежных средств и поинты регента для проведения военных походов. В спешке и погоне за играбельностью разработчики просмотрели несколько моментов, используя которые, игру можно выиграть без особых хлопот. Предлагаемые ниже советы можно рассматривать как приглашение поучаствовать в конференции на тему "Birthright — стратегия и тактика победы".

Квесты

Этот промах разработчиков превращает любой магический предмет типа "посох с fireball'ами" в супероружие. То, что это промах, известно точно из полученного ответа на наш запрос, направленный в Sierra. Оказывается, вы можете применять предмет, в котором осталось не менее 2 зарядов магии, неограниченное количество раз. Основное правило — не помещайте такой предмет в слот быстрого доступа, применяйте его непосредственно из Inventory.

Как только очередной монстр видит вашу группу, он тут же выдает фразу типа "Ну теперь-то ты попался!". На самом деле попался он, ведь вы, даже не видя монстра, уже знаете о том, что он вас преследует. Отойдите немного назад и приготовьтесь применить любимый посох с Fireball'ами.

Перед тем, как отправиться квестовать, позаботьтесь, чтобы ваши маги выучили наиболее полезные заклинания. Драться можно "супероружием", маги пусть обеспечат группе возможность открывать двери, летать и перемещаться.

После того, как найдете предметы, восстанавливающие хит-поинты, ваша группа становится практически бессмертной. Даже если кольцо такого типа будет одето на палец мертвого персонажа — оно возвратит ему не только хит-поинты, но и жизнь!

Перед тем, как отправиться на очередное задание, позаботьтесь о том, чтобы было, куда собирать найденные предметы. Наймите на службу дополнительное количество лейтенантов — их Inventory можно использовать в качестве склада.

Предположим, что во время квеста вы не взяли искомую реликвию, зато разжились массой других полезных магических штучек. Выйдите из квеста и вернитесь в него опять. Все магические предметы появятся опять. Таким образом вы сможете вскоре экипировать всех своих лейтенантов не хуже, чем самого регента.

Во время очередной схватки не поленитесь тщательно осмотреть

ее окрестности, благо камера вам это позволяет. Не исключено, что таким образом вы сможете обнаружить неподалеку других монстров, которых после окончания схватки можно будет просто обойти или расстрелять издалека.

Сражения в режиме real-time

Для захвата хорошо защищенной провинции противника направьте несколько полнокровных соединений из пятнадцати юнитов. В состав каждого соединения включите пехоту, лучников и кавалерию, имеющих лучшие характеристики маневренности, атаки и защиты. Если вы в первом сражении не разобьете врага (в принципе, разбить пятнадцать отрядов скелетов с первого раза невозможно), ваши уцелевшие юниты отступят, а во втором бою свежий отряд добьет остатки войск неприятеля.

Старайтесь придержать в резерве два-три подразделения лучников. После того, как противник выставит на поле боя последние юниты — вводите archer'ов. При умелом управлении ими можно расстрелять всех оппонентов. Применяйте тактику "выстрелил и сманивировал". Пользуйтесь тем, что противник не может нападать во время совершения перехода. Наиболее выгодная позиция для стрельбы — в тылу вражеского отряда.

Чтобы быстро разбить слабого противника и не дать его юнитам убежать с поля боя, обеспечьте четырех-пятикратное численное превосходство своих войск. Быстро вводите в начале боя на первую-вторую линии как можно больше своих отрядов, и, после первого же выстрела, противник будет полностью уничтожен.

Лучники и кавалерия, стреляя по юниту противника, ввязавшемуся в ближний с вашим отрядом, попадают также и по своим. Поэтому, прежде чем бездумно посылать стрелы, сначала выведите из-под удара собственный отряд.

В схватке "кавалерия на кавалерию" или "лучники против лучников", при равном количестве сил с обеих сторон, компьютер почему-то всегда проигрывает. А происходит это из-за того, что в процессе боя вражеские лучники стреляют по ближайшему отряду и частенько промахиваются. Хорошо зарекомендовала себя следующая тактика: маневрируя войсками, сконцентрируйте сначала огонь на одном юните, затем на другом и т.д. Первыми уничтожаются стрелковые подразделения и наиболее слабые юниты других типов.

Старайтесь не допускать, чтобы в юнитах оставалось меньше 25% личного состава, переводите их своевременно в резерв. Они еще вам пригодятся. Ввод их на поле боя в конце схватки может обеспечить вам победное численное преимущество.

И еще один общий совет. Выведите уцелевшие после сражений юниты на свою территорию и сформируйте из них полнокровное соединение из пятнадцати отрядов. Его можно будет вновь применить для захвата очередной провинции, оставив в резерве на границе или использовать для уничтожения мародерствующих отрядов.

Управление владением

Стремитесь наращивать экономическое основание вашего владения — прокладывать торговые пути, строить холдинги, ограничивать влияние соседей в ваших провинциях.

Старайтесь максимально использовать все возможности для выполнения операций во время хода, привлекайте для этого собственных лейтенантов, пользуйтесь *free actions*, связанными с классовой принадлежностью регента.

Ведите гибкую налоговую политику, проверяйте периодически возможность увеличить налог на провинции со вновь построенными холдингами или введенными войсками.

Не стремитесь держать слишком большую армию — ее содержание нужно оплачивать. Лучше проложите все дороги. В случае необходимости вы сможете быстро рекрутировать новые юниты и переместить их в горячую точку.

Игорь Бойко



АУРАМЕДИА

И з д а т е л ь с к и й Д о м

Как всегда, совершенно неожиданно кончилось лето! Наступает сезон деловой активности. Одними из первых событий осени являются осенние выставки. В этом году в сентябре проходит одновременно три крупных выставки - это **SofTool'97** (23 - 27 сентября в ВВЦ), **Windows Expo'97** (23 - 27 сентября в Манеже) и **CEM'97** (22 - 26 сентября в Экспоцентре на Красной Пресне).

В этом году редакция журнала "Аурамедиа" попыталась объединить, казалось бы, несовместимые вещи: на одном диске Вы найдете мультимедиа каталоги сразу трех выставок, программные продукты фирм-участниц, электронные выпуски различных изданий, каталоги продуктов и многое другое. Причем приобрести этот уникальный диск Вы сможете на любой из этих выставок!

Следующая выставка, к которой ИД "Аурамедиа" выпускает мультимедиа каталог - это **InterNetCom'97**, которая проходит с 20 по 23 октября 1997 года в Экспоцентре на Красной Пресне. Цены на размещение информации в этом номере предельно низки: судите сами - 1 Мб стоит всего \$30. Ну а дополнительная информация фирм-участниц (адреса электронной почты и сервера), как всегда, размещаются бесплатно! Последний срок сдачи материалов в этот номер - 30 августа.

Если вы производитель или поставщик компьютерной техники, то можете бесплатно тиражировать наши журналы на CD-ROM, подписав соответствующий договор. Вы также можете заказать производство корпоративного диска: стоимость тиражирования в редакции может составить менее 1\$!

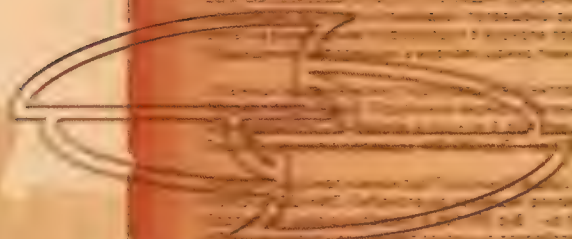
Мы всегда готовы разослать диски по фирмам из списка, предоставленного рекламодателем. Информация о фирмах, в которых продаются наши диски представлена на нашем сервере и снабжена баннерами.

Начиная с лета 1997 года часть тиража компакт-дисков "Аурамедиа" распространяется вместе с журналом MegaPlus.

На наши издания можно подписаться в Агентстве "Роспечать":
Журнал Аурамедиа. Подписной индекс "Роспечать" 73136. Периодичность - 8 номеров в год + от 2 до 4 спец.выпусков. Кроме того, в течение года подписчик получает не менее 4 программных продуктов и компакт-дисков российских и зарубежных производителей.

Подписная цена в редакции:
400.000 руб. - на 1998 г.,
200.000 руб. - на 1-е полугодие 1998 г., 170.000 руб. - на 1-й квартал 1998 г.,
100.000 руб. - на 4-й квартал 1997 г.
Попурри персонал компьютер. Подписной индекс "Роспечать" 73307. Библиотечка новейших российских и зарубежных CD-ROM. Каждый выпуск включает от 25 до 50 CD-ROM Microsoft MSDN - системные библиотеки для разработчиков в сетях Microsoft, содержащие утилиты, операционные системы, платформы для разработчиков. Кроме того, с каждым выпуском библиотечки подписчик получает программные продукты российских фирм. Периодичность - 4 выпуска в год.

Подписная цена в редакции:
6.400.000 руб. - на 1998г.,
3.200.000 руб. - на 1-е полугодие 1998г.,
1.600.000 руб. - на 1-й квартал 1998 г.,
1.400.000 руб. - на 4-й квартал 1997 г.



Мультимедиа

каталоги выставок

Производство

корпоративных дисков

Каталоги

вашей продукции

Разработка

WEB - серверов

Подписка на

CD "Аурамедиа"

в Агентстве "Роспечать":

индексы 73136, 73307



Детальную информацию
об услугах и продуктах

ИД "Аурамедиа"
Вы можете получить
на нашем сервере:
www.auramedia.ru

Ждем ваших звонков и
предложений:
(095) 366-4536/7257/4548;

yumi@accessnet.ru,
katya@express.ru





Часть II (окончание)

Агенты и их характеристики

Агенты не так уж сильно изменились по сравнению с предыдущими частями X-COM. Они по-прежнему являются основной военной силой в сражениях с инопланетными воинами. Хорошо известно, что в X-COM: Apocalypse существует развитая линия RPG, которая выражается в том, что агенты обладают уникальным набором характеристик (о них подробно читайте ниже), изменяющихся в процессе игры.

Агентов можно условно разделить на три класса: люди, мутанты и андронды. Наиболее сильно отличаются андронды, которые являются “вещью в себе” и не способны совершенствоваться в военном искусстве, т.е. повышать свои характеристики. Мутанты по сравнению с людьми обладают ярко выраженными пси-способностями.

Найм агентов осуществляется на базисах. Помните о том, что мутанты и андронды будут доступны для найма только в случае невраждебных взаимоотношений с Mutant Alliance и S.E.L.F. соответственно.

В самом начале игры все ваши агенты “стоят” друг друга. Несмотря на небольшой разброс в характеристиках, все они —



еще “зеленые” новички. Первоначально андронды имеют преимущество по сравнению с людьми и мутантами, но так как у андрондов отсутствует возможность повышения характеристик, бойцы они не перспективные.

Работа агента может быть следующей. Во-первых, как обычно, агенты выходят на финальную схватку после крушения НЛО. Этот вариант — классическое наследие двух первых частей игры, в которых действовала схема “засек НЛО — сбил его — отправился на разборку с уцелевшими инопланетянами”. Правда, в

X-COM: Apocalypse из этой цепочки исключается первое звено, связанное с обнаружением вторжения НЛО.

Во-вторых, очень часто десант инопланетян проникает в различные здания, и вашим агентам придется “работать” на их территории. Если разрушения, которые вы производите на корабле противника, вам, в общем-то, глубоко безразличны, то сражения внутри зданий Mega-Primus требуют недюжей осторожности и шепетильности. Как мы уже писали в первой части руководства, улучшение отношений с организациями возможно после уплаты определенной мзды (подчас весьма немалой). А вот теперь представьте, что захватчики проникли в здание организации, с которой вы поддерживаете хорошие отношения, уплатив за дружбу кругленькую сумму. Ну и в пылу азарта ваши агенты разнесли пару цехов и отправили к праотцам местных служащих. Когда вы освободите здание от инопланетян, казалось бы, руководство организации должно быть вам благодарно за проделанную работу. А нет, вы не только получите строгий выговор, но и подорвете свой авторитет в глазах владельца здания. Как следствие этого, понизится статус ваших взаимоотношений.

В-третьих, не лишним будет иногда отправить ваших агентов в здание, где отмечается повышенная активность инопланетян. Но, как известно, лучше болезнь не лечить, а предупреждать, — почаще делайте рейды в сомнительные заведения. Эх, где же те обещания разработчиков ввести для агентов дополнительный параметр, такой как “нюх на инопланетян”? К сожалению, это было “забыто” и не реализовано в окончательной версии игры (как, например, и пресловутый multiplayer).

Крутизна агента определяется не только предметами экипировки, но и их характеристиками. Лучше всего премудростями военного искусства агенты овладевают на поле боя. Существует и альтернативный вариант: отправить их в тренировочный зал или пси-центр. Конечно, такой вариант менее эффективен, но совершенно безопасен (на войне, поговаривают, и убить могут).

К характеристикам агентов относятся:

— **здоровье (health)**. Характеристика очевидная, но для очистки совести все же отметим, что когда значение этого показателя достигнет нуля, то ваш агент уже не жилец на этом свете.

— **меткость (accuracy)**. Реально вероятность попадания зависит не только от этой характеристики, но и от оружия в руках агента.

— **реакция (reactions)**. Скорость обратной реакции вашего агента на появление противника. Эта характеристика особенно важна в real-time режиме, так как при нем агенты бывают часто предоставлены самим себе. Солдат с хорошей реакцией сумеет отбиться (или убежать) даже от толпы врагов.

— **скорость (speed)**. В turn-based пе-

жиме является одним из параметров, влияющих на количество TU (time units), выделенных на текущий ход. Для real-time это непосредственная скорость передвижения агента.

— **выносливость (stamina)**. От передвижений, тяжелой ноши, изнурительных перебежек агенты постепенно устают; появляются мысли: “А не бросить ли это все к чертям собачьим и не уйти ли на заслуженный отдых?”... Но такие рассуждения бывают только тогда, когда данная характеристика близка к нулю.

— **отвага (bravery)**. Отвага — это психологическая усталость. В идеале ваши бойцы будут бесстрашно сражаться в одиночку против полчищ врагов. Но это в идеале. Реально, в бою отвага будет постепенно понижаться, например, из-за гибели товарищей (особенно командира звена), из-за успешных атак монстров и многих других вещей. А вот когда агент впадет в панику, то ничего хорошего от него ждать уже не приходится. В лучшем случае он просто где-нибудь спрячется до лучших времен, в худшем — откроет беспорядочный огонь по своим (а если у него огнемет?..).

— **сила (strength)**. Каждый агент несет на себе большое количество вещей: начиная от защитного костюма и заканчивая спецснаряжением. Естественно, все предметы имеют вес; эта характеристика и показывает, насколько легко солдат может переносить тяжести.

— **пси-энергия (psi-energy)**. Любое пси-воздействие влечет за собой расход пси-энергии. Когда ваш агент берет под контроль вражеского солдата, показатель его пси-энергии начинает уменьшаться.

— **пси-атака (psi-attack)**. Чем больше эта характеристика у вашего агента, тем больше вероятность, что он возьмет под пси-контроль врага.

— **пси-защита (psi-defence)**. Способность вашего агента сопротивляться пси-атакам противника. Андронды обладают стопроцентной пси-защитой, но не имеют пси-атаки; это связано, как вы понимаете, с их физиологией.

Оружие, защита и предметы экипировки

Ваши агенты могут экипировываться по-разному, и это сильно зависит от выбранной вами тактики ведения сражений. Предметов экипировки в игре множество, поэтому мы опишем только те, которые, на наш взгляд, наиболее рекомендуем к использованию.

Начнем с *защитных костюмов*.

Megapol Armor. Обычная броня, защищающая части тела агента, но стесняющая движения. Необходимо каждого агента снабжать броней, так как без нее солдаты долго не протянут в сражении.

Marsec Armor. Эта броня менее прочная, чем Megapol Armor, но более легкая и дает агенту возможность перемещаться по воздуху.

X-COM Disruptor Armor. Как только ваши ученые изобретут этот защитный костюм (а случится это ближе к финалу игры), сразу же производите его и надевайте



на своих агентов. Броня почти ничего не весит и обеспечивает максимальную защиту.

Вам придется подбирать *оружие* в зависимости от выполняемой миссии, поэтому хорошенько продумывайте экипировку. Например, при выполнении миссий в зданиях Mega-Primus, вам придется забыть про Heavy Launcher и тому подобные разрушительные устройства, но на миссиях по захвату НЛО вы сможете использовать их на полную катушку.

Megapol AP Grenade. Обычные гранаты. Будут полезны в течение всей игры, иногда даже они более эффективны, нежели все остальное оружие (например, при истреблении Hurerworms).

Megapol Stun Grenade. Парализующие гранаты. "Отрубает" инопланетян на достаточно долгое время.

Megapol Smoke Grenade. Полезно иметь в экипировке агента одну-две дымовые гранаты. Иногда они станут единственным средством спасения ваших агентов. Кстати, инопланетяне используют такие же устройства (интересно, они тоже покупают их у Megapol? :-)).

Marsec High Explosive. Иногда в НЛО лучше войти не через вход, так как около него вас уже встречает "делегация", причем отнюдь не с цветами и оркестром. Тут и пригодится Marsec High Explosive — взрывчатка, позволяющая подрывать стены, обшивку кораблей и другие объекты.

Marsec M4000 Machine Gun. Отличный автомат, правда бьет весьма неуклюже и расходует патроны с колоссальной скоростью. Рекомендуется использовать в режиме автоматической стрельбы против крупных отрядов инопланетян.

Megapol Auto Cannon. Универсальное оружие, подходящее для различных целей. Будет незаменимо до появления Devastator Cannon.

Marsec Heavy Launcher. Эта штука поможет вам справиться с такими гадами, как Psimorph или Megaspawn. Наносит сильные повреждения окружающей обстановке (особенно при использовании разрывных или зажигательных снарядов), но снаряды с Alien Gas выводят инопланетян из строя толпами, не повреждая ничего вокруг.

Alien Gas Grenade. Почти в самом конце игры (а жаль) у вас появится возможность изучить и использовать газ, смертельный для инопланетян. С помощью гранат, распыляющих его, вы сможете вычи-

щать целые комнаты от инопланетных тварей, не затрачивая особых усилий и не разнося вдребезги все вокруг.

Toxigun. В отличие от Alien Gas Grenade, появляется ближе к началу игры, так как использует более слабый тип газа. С помощью этого пистолета вы сможете уничтожить инопланетян, даже если они спрятались в комнате, полной гражданских. Но учтите, что для него существует три типа патронов. Самый первый, A-Clip, действует только на существ ранних стадий инопланетного развития (Egg, Worms) и безвреден для более развитых созданий. С последними же легко справится B-Clip; но самым универсальным является C-Clip, так как он действует на истинных врагов — Micronoid.

Mind Bender. Все телепатические операции и пси-воздействия ваши агенты будут производить с помощью этого устройства. Для захвата врагов лучше подойдет Stun Grenade, но для того, чтобы повергнуть врага в панику, а также и при необходимости взятия контроля над инопланетяшками, без этого устройства не обойтись. Не пытайтесь оказывать пси-воздействие на червей или яйца инопланетян, так как они абсолютно неразумны и просто вас не поймут :-). Лучшей мишенью для Mind Bender является Popper, так как в случае удачной атаки вы можете направить его на сородичей, и они уяснят наконец, почему это создание так вам неприятно.

Devastator Cannon. Великолепное оружие уничтожения. Точность высокая, мощность просто убийственная, но, самое главное, не требует патронов и подзаряжается с течением времени. Советуем вооружить им максимальное число агентов.

Vortex Mine. Отличная штука для уничтожения крупных скоплений противника. Используется как обычная граната.

Personal Disruptor Shield. Защитное поле, окружающее агента (полоса голубого цвета). При попадании в агента расходуетсся сначала именно энергия этого щита, которая восстанавливается с течением времени (правда, если уровень энергии падает до нуля, то это устройство считается уничтоженным). Совершенно безразлично, в каком отделении багажа агента находится это устройство — главное, чтобы оно наличествовало.

Personal Cloaking Field. Частично скрывает вашего агента, и тем самым он становится достаточно трудной мишенью для врагов.

Medi-Kit. Все ваши агенты должны быть снабжены аптечкой, так как без нее невозможно лечить ранения на поле брани. Необходимо отвести раненого агента в тихое местечко и дать ему время на восстановление здоровья. Учтите, что в X-COM: Apocalypse нельзя лечить одним солдатом второго, как это было в предыдущих частях.

Motion Scanner. В первых частях игры Motion Scanner представлял собой довольно запутанное устройство, разобраться в показаниях которого могли далеко не все игроки. В X-COM: Apocalypse сканнер стал более простой и удобной вещью, поэтому рекомендуем его к использованию (достаточно иметь один сканнер на всю команду).

Инопланетяне, их крафты и задания

Для начала поговорим немного об инопланетной расе вообще. Как ни странно, но основными вашими противниками являются далеко не представители той цивилизации, с которой вы непосредственно ведете боевые действия. Они — ребята неплохие, и, возможно, никогда бы не напали на нашу родную планету.

Все дело в том, что существует странная форма жизни — некие Micronoid, которые представляют из себя скопище разумных микроорганизмов. Выглядят как небольшая зеленая луковка неопределенной консистенции. Именно Micronoid'ы заставляют инопланетян воевать с землянами. Brainsucker'ы, подробно о которых мы расскажем ниже, не лыком шиты — они служат своеобразным шприцем для впрыскивания Micronoid в организм человека. Как вы убедитесь, последствия такой "обработки" будут весьма плачевными.

Довольно интересно обстоит и развитие инопланетных существ, которые, к слову сказать, все бесполо. Эволюционное цепочка начинается с Multiworm Egg, которое вынашивает Queenspawn (кстати, это еще спорно, что было раньше — яйцо или курица!). Из яйца появляются на свет... кто бы вы думали? Разумеется, Multiworm — большие зеленые черви, в утробе которых развиваются и ждут своего часа Hurerworms. Достигнув зрелости, Hurerworms разрывают своего прародителя и некоторое время питаются его останками. Следующим звеном этой цепочки являются Chrysalis. Собственно, на этих существах цепочка и заканчивается. Все перечисленные создания умом не блещут, т.е. интеллектом (даже его зачатками) не обладают — вся их жизнь состоит из рефлексов. Поэтому не советуем пробовать гипноз и пси-атаку на этих тварей. Из Chrysalis может "получиться" любой последующий экземплярчик, уже разумный.

Итак, приводим весь список инопла-



нетных существ (всего их четырнадцать).

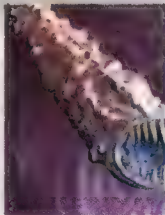


нескольких Brainsucker, то не забудьте бросить гранату на его троп.

Brainsucker. Искусственно созданное существо для внедрения Micronoid в кровь землян. Очень быстро передвигаются и, подбегая к вашим агентам, заползают им на голову, впрыскивая им в кровь Micronoid, после чего умирают. Это, пожалуй, один из самых неприятных противников, так как в случае его удачной атаки вы не только теряете своего агента, но и приобретаете нового врага.



Hyperworms. Маленькие серые черви. Опасны тем, что нападают большими количествами и вгрызаются в ваших агентов. К счастью, легко убиваются, но в связи с огромной скоростью передвижения являются реальной опасностью.



Multiworm Egg. Яйца, из которых выводятся Multiworm.

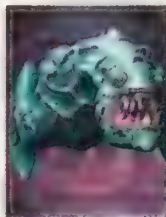
Megaspawn. Мощные инопланетные солдаты, точнее, "ихний" эквивалент танка. Опасны в ближнем бою и очень живучи. Расстреливайте их с дальних дистанций, не давая возможности приблизиться.



Multiworm. Большие зеленые черви. Крайне живучи, но медлительны. Опасны не столько субстанцией, выстреливаемой ими в агентов, сколько Hyperworms, выползающими из их тел после смерти. Помогает граната, брошенная на останки Multiworm.

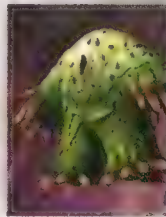
Overspawn. В конце игры, когда вы во-

всю будете разрушать измерение чужаков, они могут выслать к вам в город этих гигантских созданий. Не так страшен черт, как его малюют, но — могут причинить немалый ущерб городу.



Popper. Живая бегущая бомба. Подбегая к вашим солдатам, детонирует со страшной силой. Расстреливайте его издалека, но не забывайте, что бронебойные, зажигательные и разрывные патроны провоцируют его на взрыв.

Psimorph. Из этих ребят набран офицерский состав инопланетных войск. Чрезвычайно сильны в телепатии, поэтому выводите их из строя первым делом. Psimorph очень живучи, поэтому вам потребуется не одно попадание, чтобы вывести их из строя.



Queenspawn. Матка всех инопланетян. Одним из заданий в измерении чужих будет ее уничтожение. Сама она не очень опасна, но вам придется столкнуться с многочисленной охраной.

Skeletoid. Элитные солдаты инопланетян. Используют мощное оружие, могут летать и в сражении ведут себя достаточно разумно. Но на деле они не так сильны и не могут противостоять мощному натиску солдат X-COM.



Spitter. Это существо было создано с единственной целью — "плевать" в своих врагов. Противник это неопасный, здоровья у него совсем мало, но обычно они разгуливают большими группами, поэтому будьте осторожны.

Micronoid Aggregate. Колония микроорганизмов, уползающая при вашем появлении в какой-нибудь темный угол. Как противник, они неопасны



Естественно, в начале игры вы встретитесь в лучшем случае с несколькими самыми примитивными представителями инопланетной расы. В дальнейшем появятся и более продвинутые особи, правда, знакомство с ними дружеским никак не назовешь...

Под стать инопланетянам будут появляться и крафты. Понятно, что на примитивных кораблях, скорее всего, не будет

Psimorph'ов, но на более продвинутых этих Psimorph'ов может оказаться целое семейство.

Список крафтов инопланетян состоит из десяти наименований (от самых простых и безобидных до наиболее продвинутых и опасных).

Probe. Самый маленький беспилотный корабль инопланетян. Появляется в нашем мире первым и выполняет скорее разведывательные миссии, чем боевые. Противник он слабый (его даже легче просто уничтожить, чем сбить), и против земных истребителей долго не продерживается.

Scout Ship. Небольшой беспилотный корабль; обычно предвещает появление более мощных НЛО. Противник неопасный и легко сбивается.

Transporter. Главной целью этого корабля является высадка десанта в нашем измерении. Слабо вооружен, но имеет прочную броню. Старайтесь сбить их до того, как они высадят инопланетян в город.

Fast Attack Ship. Первые серьезные противники в воздухе Земли. Обычно сопровождают Transporter и охраняют его от земных кораблей. Не очень сильно вооружен, но маневрен и быстр. Довольно опасен в сольных дуэлях.

Destroyer. Агрессивный корабль, созданный специально для уничтожения земных крафтов. Старайтесь избегать сражений "один на один", а высылайте против него сразу звено.

Assault Ship. Заменяет к середине игры Transporter. Вооружен гораздо лучше своего предшественника, к тому же обладает более мощной защитой. Старайтесь любой ценой вывести их из строя до высадки десанта.

Bomber. Его главной целью являются здания Mega-Primus. Способен нанести значительный урон городу. Слабым местом является недальность оружия, поэтому расстреливайте его с больших дистанций.

Escort Ship. Мощный боевой крафт, служащий сопровождением транспортов чужих. Вооружен Stasis Missile Launcher, "замораживающим" ваши корабли. Находясь в состоянии "заморозки", крафты землян чрезвычайно уязвимы, поэтому в борьбе с Escort Ship не оставляйте ваших пилотов без прикрытия.

Battleship. Это даже не корабль, скорее это огромная боевая платформа. Вооружен разрушительным оружием и представляет страшную угрозу вашим кораблям. Борьба с ним возможна только массовой атакой несколькими крафтами, экипированными самым мощным оружием. Хорошо еще, что корабли этого класса появляются небольшими количествами, иначе бы ваша оборона не выдержала и нескольких рейдов этих гигантов.

Mothership. Корабль колоссальных размеров, появляющийся ближе к развязке игры. Чрезвычайно опасен, так как вооружен самым совершенным оружием, практически неразрушим и десантирует многочисленные элитные силы инопланетян (в частности, именно с Mothership высаживаются Overspawns). Бросайте все свои силы на борьбу с ним, так как его главной задачей является нанесение как можно боль-

шего ущерба городу.

Когда-нибудь (и это обязательно случится) вам станет тесновато в нашем измерении, и из Mega-Primus сражения перекинуться в город инопланетян. Там вам будет нужно последовательно уничтожить десять зданий (порядок сохранен), список которых приводится ниже.

Sleeping Chamber. Зона отдыха инопланетян — существа подсоединяются к каким-то столбам и таким образом расслабляются. Нам, землянам, понять это сложно, поэтому, не мудрствуя лукаво, уничтожьте эти самые столбы (лучше всего закидать их гранатами — ручное оружие тут мало пригодно).

Food Chamber. Интересное место — здесь вы встретите Sectoid'ов — старых знакомых из первой части игры. Но воевать с ними не придется, так как местные Sectoid'ы полностью поработаны и выполняют роль обслуживающего персонала. Mutant Alliance будет вам крайне признателен, если вы не будете уничтожать этих несчастных. Основная цель — уничтожить источники света и тепла для инопланетных растений (источник пищи). Легко уничтожаются даже из ручного оружия, но при этом выделяется масса тепла, поэтому все помещения мгновенно будут охвачены огнем. Заметим, что большого вреда вашим солдатам подобная термообработка не принесет.

Alien Farm. Ученые так и не разобрались с функциональным назначением данного сооружения, но подозревают, что здесь вырабатывается газ, необходимый для дыхания инопланетян. Ключевым звеном синтеза являются белые кубики, которые необходимо уничтожить.

Maintenace Factory. Здесь вырабатывается электроэнергия, точнее, эквивалент электроэнергии. Без этого здания инопланетяне окажутся лишенными тепла и света, — впрочем, так им и надо. Основная цель — гигантские колонны, которые лучше всего уничтожать гранатами. Можно расстреливать их и из ручного оружия, но тогда лучше всего стрелять в основание.

Incubator. Запаситесь гранатами, причём основательно. В этом сооружении хранятся яйца инопланетян, и вам необходимо уничтожить все камеры хранения. Ручное оружие малоприспособно.

Control Chamber. В этом сооружении очень много Psimorph, поэтому собирайте отряд из солдат, наиболее устойчивых к воздействию в пси-диапазоне. Конечной целью задания является уничтожение терминалов, с которых ведется управление жизнеобеспечением города инопланетян.

Spawning Chamber. В этом помещении находится Queenspawn. Особую опасность представляет охрана, а сама Королева — достаточно слабый противник, хотя и живучий. Сосредоточьте свое внимание именно на охранниках, а на Queenspawn

хватит тройки мощных гранат.

Organic Factory. Здесь выращиваются космические корабли инопланетян. Именно выращиваются, так как вся инопланетная цивилизация опирается на биоорганическую технологию. Цель — уничтожить еще не выращенные корабли.

Megapod Chamber. Похоже на предыдущее сооружение, только здесь появляются на свет не космические корабли, а здания.

Dimension Gate Generator. Финальная миссия. Враги будут биться с завидным упорством и постараются отправить на тот свет как можно больше ваших солдат. Экипируйтесь очень тщательно и берите с собой только лучших. Когда вы уничтожите генератор, то исчезнут и порталы, которые служили связующим звеном между двумя измерениями. В итоге, человечество будет спасено.

Крафты землян

В Mega-Primus присутствует активное дорожное движение. По улицам (и над ними) ездят (и летают) различные корабли; полиция перестреливается с преступными бандами, транспорты развозят товары и т.д. Но нас гражданские крафты интересуют лишь как транспортировщики заказанного оборудования. Остановимся же мы на военных кораблях (все они покрашены в красный цвет) и посмотрим, как земная технология продвинулась за время, прошедшее с первых Инопланетных Войн. Стоит также отметить, что различные организации также имеют на вооружении подобные машины и, в зависимости от взаимоотношений с ними, эти корабли будут вам помогать или препятствовать.

В целом, крафты подразделяются на два класса: наземные и воздушные. Наземные вам пригодятся в основном как транспорты по доставке агентов в здания, так как бойцы из них получают неважные. Воздушные же станут вашей основной боевой силой.

Главным производителем боевых машин является корпорация Marsec, но вооружение и оснащение для них производят многие другие организации (например, двигатели для наземных крафтов производит корпорация General Metro), так что придется поддерживать с ними хорошие отношения, если вы хотите иметь хорошо оснащенную технику. Но позже, когда ваши ученые изучат инопланетные технологии, вы сможете производить корабли, намного превосходящие все имевшиеся до этого.

В борьбе с инопланетной угрозой вам предложат использовать следующие корабли:

Летающие крафты

Phoenix Hovercar. Довольно слабый во всех отношениях корабль. Годится только для использования в качестве транспорта. В крайнем случае отправляйтесь на нем на

“разборки” с преступными группировками. Но настоящим сынам Одина этот корабль придется не по душе.

Hoverbike. Этот корабль не актуален. В него влезает только один агент. Возможно, крафт задумывался для проведения сыска агентами... но так как агенты сыском в финальной версии игры не занимаются, то грош цена этому Hoverbike.

Valkyrie Interceptor. Функциональная и достаточно эффективная боевая единица, особенно если хорошо экипирована. Где-то до середины игры будет вне конкуренции и задаст жару инопланетным захватчикам.

Hawk Air Warrior. Более продвинутый вариант Валькирии — обладает более мощной броней и большим местом для установки вооружения, правда, немного уступает Валькирии в маневренности. Очень неплохо зарекомендовал себя тандем двух-трех Valkyrie Interceptor и одного Hawk Air Warrior в борьбе с крупными НЛО.

Наземные крафты

Stormdog. Что тут можно сказать? Phoenix Hovercar, только не летает. Зато дешево-е-вый...

Wolfhound APC. Без дополнительных модулей позволяет вмещать в себя до четырнадцати агентов (с дополнительными модулями — еще больше). Очень неплохой транспорт. Крафт был разработан Marsec для разгона несанкционированных митингов и демонстраций.

Blazer Turbo Bike. Наземный вариант Hoverbike. Без комментариев.

Griffon AFV. Довольно мощный танк. Поговаривают, что этот крафт неплох в борьбе с Overspawn, но это только слухи. Вообще, этот танк весьма медлителен, да и стоит немало.

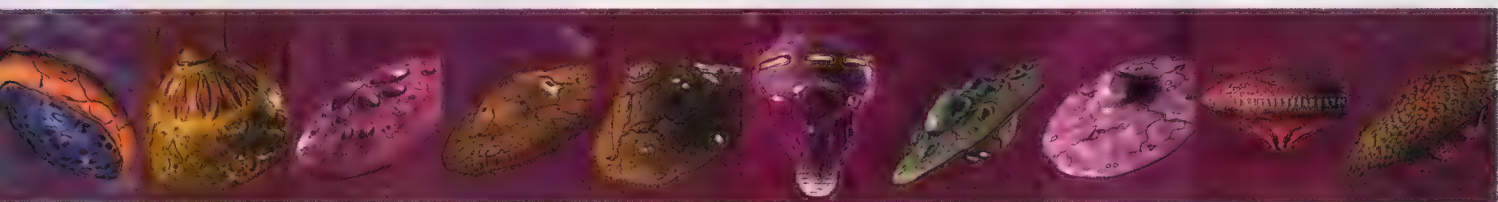
Крафты, производимые только организацией X-COM

Dimension Probe. Беспилотный корабль, который может проникнуть в инопланетное измерение. Никаких особенных достоинств, кроме того, что этот крафт первый проникает в логово инопланетян. Довольно быстрый, поэтому является неплохим разведчиком.

Biotrans. Транспорт, на который можно установить много модулей для перевозки оборудования, инопланетян и других грузов. Обычно высылается к “горячим точкам” для сбора всего того, что остается после сражений с инопланетянами.

Explorer. Очень слабый корабль. Может использоваться только на начальных этапах. Пользы от него нет, так как он обладает очень слабой броней и практически не имеет места для установки вооружения и дополнительных модулей. Единственное преимущество — способен перевозить до восьми агентов.

Retaliator. Очень неплохой истребитель. Пяток таких крафтов (с хорошим вооружением) способен защитить город от



нашествия НЛО инопланетян (по крайней мере, на уровне сложности Medium).

Annihilator. Самый клевый крафт. Наиболее мощный, скоростной, к тому же обладает огромным простором для установки вооружения. В общем, с таким кораблем вам уже никто не страшен. Единственный минус — большое время производства.

Оснащение крафтов

Учтите, что многие виды оружия могут причинить городу больший ущерб, чем все инопланетяне вместе взятые, поэтому будьте осторожны в использовании смертоносных игрушек. Опять же, мы не будем приводить полный список всех предметов экипировки и вооружения, а остановимся только на самых эффективных и полезных (по крайней мере, на наш взгляд).

Вооружение

Lineage Plasma Cannon. Плазменное оружие — хотя и более дорогое, чем лазерное, и требует для перезарядки недешевый Elerium, но все же оно предпочтительней из-за своей убийной силы и повышенной точности. Старайтесь, по мере появления свободных денег, оснащать свои крафты именно плазменным оружием.

Plasma Multi-System. Помогает Hawk Air Warrior в сражениях с небольшими кораблями враждебных организаций.

Disruptor Beams. Лучевое оружие вобрало в себе достоинства плазменного и лазерного, так как обладает разрушительной силой первого и автоподзарядкой второго. Довольно долго производится, но частенько его можно подобрать со сбитых НЛО.

Prophet Missile Array. Достаточно мощные ракеты. К сожалению, на миссию их можно взять не так много, да и расходуются они достаточно быстро (weapon out of ammo... weapon out of ammo — знакомо, неправда ли?).

Disruptor Bomb Launcher. Этот ракетомет стреляет редко, да метко. Несколько попаданий хватает, чтобы вернуть врага “с небес на землю”.

Disruptor Multi-Bomb Launcher. Менее мощный, чем Disruptor Bomb Launcher, но зато имеет больший угол обстрела, да и стреляет, собственно, чаще. Идеально подходит для уничтожения мелких, но маневренных кораблей противника.

Stasis Bomb Launcher. Стреляет замораживающими ракетами.

Plasma Defense Array. Позволяет сбивать ракеты, которые выпустили по крафту инопланетные корабли.

Двигатели

Все крафты, покупаемые у Marssec, изначально оснащены двигателями, но эти самые двигатели далеко не всегда представляют собой лучший вариант. Более совершенные модели можно приобрести у Superdynamics (для воздушных кораблей) и у General Metro (наземные крафты).

Тут полностью оправдывает себя принцип “чем дороже, тем лучше”. Корабли, производимые в ваших мастерских, оснащены несъемными двигателями, и заменить их вы не сможете (впрочем, это и не требуется, так как X-COM'овский двигатель дает сто очков любому другому).

Дополнительное оборудование

Cargo и Passenger — эти модули увеличивают вместимость вашего крафта: Cargo увеличивает грузовую вместимость, а Passenger позволяет дополнительно перевозить еще четырех агентов.

Bio-Transport модуль вмещает двадцать инопланетян и необходим для их доставки на базу. Кстати, изученных инопланетян вы теперь не продаете (кому, интересно, был нужен расчлененный Aquatoid?), а уничтожаете, дабы не занимали места в хранилище.

Advanced Control System. Ваши ученые изобретут устройство, которое гораздо компактнее своих предшественников (Light, Medium, Heavy Weapon Control) и к тому же намного эффективнее (увеличивает точность поражения оружием на пятьдесят процентов).

Missile Evasion Matrix. Уничтожает системы наведения вражеских ракет и заставляет их гоняться за несуществующими целями.

Disruption Shields (Small и Large). Незаменимые устройства, так как продлевают жизнь вашим истребителям почти в два раза за счет использования защитного поля. Действуют по принципу Personal Disruptor Shield ваших агентов.

Cloaking Field. Позволяет скрывать ваши корабли от врага, уменьшая вероятность попадания в них. Правда, во время выстрела это поле снимается.

Teleporter. Мгновенно переносит ваш крафт в случайную точку в пределах небольшого радиуса. Часто именно Teleporter спасает корабль от неминуемой гибели, уводя его из-под носа летящей ракеты.

Организации

Все организации города (кроме, конечно, X-COM) абсолютно равнодушны к появлению инопланетян, и бесплатной помощи от них ждать бессмысленно (хоть бы скидки делали, тем более что товар у них обычно покупается оптом!). Подавляющее большинство организаций свято соблюдает принцип “нас никто не трогает, и мы никого не трогаем”, и лишь полиция (Megapol) смело бросается в бой при возникновении малейшей необходимости.

Но не приведите Господь случайно попасть шальной ракетой в здание какой-либо организации! — на защиту тут же бросятся местные крафты. Причем иногда подобные ответные действия оказываются вам на руку, так как может достаться и инопланетянам.

Давайте рассмотрим, с какими же разносторонними силами вам придется вести отношения.

X-COM. Так как именно эта организация активно борется с инопланетными захватчиками и именно вам выпало счастье возглавить эту контору, то кто, кроме вас, знает ее лучше?..

Alien. Чужаки, захватчики, инопланетяне, агрессоры, инородцы, выродки, монстры, и это еще далеко не полный список!

Government. Правительство. Единственный, кто по заслугам оценивает старания X-COM. Собственно, именно правительство и занимается финансированием программы по борьбе с инопланетянами. Портить отношения с отцами города нельзя ни в коем случае, так как X-COM просто вылетит в трубу по причине нехватки денег.

Megapol. Полицейская структура города. Надзирает за порядком. Очень часто преступные группировки оказываются движимы инопланетянами. Полиция “зрит в корень” и выступает не только против организованных банд, но и против первопричин ухудшения криминальной обстановки — инопланетных агрессоров.

Cult Of Sirius. Религиозная организация, которая мнит инопланетных агрессоров богами. Лидеры Культа считают X-COM ересью и будут частенько требовать контрибуцию за сбитые НЛО, уничтоженных инопланетян и прочее. Советуем игнорировать эти заявления, так как ничем серьезным подкрепить свои угрозы Культ не может. Вся военная техника этих псевдопророков сводится к маломощным крафтам. Самое опасное, что они могут сделать, — так это малыми силами напасть на базу X-COM.

Marssec (Mars Security). Что-то вроде Megapol, только космического масштаба. Является основным производителем военных крафтов и некоторого оборудования. Советуем поддерживать с ними хорошие отношения.

SuperDynamics. Компания, занимающаяся производством двигателей для летательных аппаратов. Возможно, они производят и еще что-то (например, антигравитационные пешеходные дорожки), но для X-COM SuperDynamics важны именно в этом качестве. Опять же, не портите отношения с ними!

General Metro. Примерно то же самое, что и SuperDynamics, разница лишь в том, что General Metro



производят двигатели для наземных крафтов.

Cyberweb. Вообще говоря, эта организация в свое время осуществляла широкий выпуск андроидов, но через некоторое время данное производство было остановлено — отцы города наложили на него вето. Сейчас у Cyberweb можно приобрести некоторые устройства для крафтов, например, *Missile Evasion Matrix*.

Transtellar. Владелец всего транспорта в городе (включая и космические перевозки). Если вы заказываете какое-либо оборудование или крафт, то за его доставку несет ответственность Transtellar. Как вы понимаете, портить с ними отношения нельзя.

Solmine. Компания, которая занимается добычей элериума (сто пятнадцатого элемента таблицы Менделеева). Если вы пользуетесь плазменным оружием, то без элериума никак не обойтись. Исходя из этого и стройте свои отношения с Solmine.

Sensovision. Компания, ведущая телепередачи в пси-диапазоне. Если инопланетяне захватят Sensovision, то они смогут заметно расширить сферу своего влияния на население Mega-Primus.

Lifetree. Организация, занимающаяся проблемами образования. Lifetree владеет школами, университетами и другими учебными заведениями. Появление инопланетян в числе сотрудников этой организации крайне пагубно скажется на молодом поколении города.

Nutrivend. Эта компания — владелец обширной сети ферм и заводов пищевой промышленности. Без Nutrivend городское население будет голодать.

Evonet. Evonet выполняет грязную работу. Причем в самом прямом смысле этого слова. Сооружение канализаций для удаления нечистот, переработка отходов — таковы основные формы деятельности Evonet. Если инопланетяне проникнут в канализационную систему города, то выгнать их оттуда (во время тактической миссии) будет весьма непросто.

Sanctuary Clinic. Организация, владеющая всеми клиниками, больницами и парками для отдыха. Понятно, что необходимо исключить проникновение инопланетян в названные заведения.

Nanotech. Для X-COM эта организация интересна как производитель аптекчек (*medi-kit*). Вообще, как можно понять даже из названия, Nanotech разрабатывает сложные приборы, основанные на применении нанотехнологии.

Energen. Держатель всех электростанций Mega-Primus.

Synthemech. Объединение проектировщиков и дизайнеров. Весь процесс производства полностью автоматизирован, а Synthemech занимается проектировкой и разработкой опытных образцов. Местные рабочие оказывают неоценимые услуги по части ремонта городских сооружений.

Gravball League. Американский футбол будущего.

Psyke. Преступная группировка, которая первой разработала специальный электронный наркотик. На данный момент их влияние невелико.

Diablo. Хорошо организованная преступная группировка. Обладает самым со-

временным вооружением и является наиболее сильным преступным кланом.

Osiron. Наиболее влиятельная и богатая криминальная организация. Ее люди повсюду, в том числе и в правительстве. Проще говоря, Osiron — самая настоящая мафия.

Sentient Engine Liberation Front (S.E.L.F.). Организация, борющаяся за права андроидов. Если вы испортите с ними отношения, то не сможете нанимать полулюдей-полуроботов на службу. Кроме того, агенты S.E.L.F. начнут устраивать вам террористические акты.

Mutant Alliance. В первых частях игры люди частенько становились объектами экспериментов инопланетян. **Mutant Alliance** — это альянс потомков тех несчастных, которые выжили после “исследования” чужеземцев.

Extropians. Политическая организация, которая поддерживается крупными корпорациями. Extropians борются за привнесение в жизнь передовых технологий и совершенных машин.

Technocrats. Мало чем отличаются от Extropians, но более “повернуты” на политике. Поддерживаются мелкими корпорациями. По своей сути схожи на Extropians, однако умудряются находить с ними в оппозиции.

Из копилки опыта

1. В начале игры укомплектуйте свои войска двумя-тремя андроидами, но не делайте на них большие ставки, так как очень скоро люди и мутанты “обгонят” их по характеристикам. Но на первых порах андройды будут незаменимы, причина — невосприимчивость к телепатическим воздействиям.

2. Не убивайте по чьей зря гражданских (хотя подчас они сильно раздражают и буквально провоцируют на подобный геноцид) и не развлекайтесь уничтожением чужого имущества. Подобные выходы могут стать причиной ухудшения взаимоотношений с организациями.

3. Рейды агентов в здания организаций также неблагоприятно скажутся на взаимоотношениях. Почему? Представьте себя на месте директора банка. Представили? А теперь поднапрягите фантазию: в ваш родной коммерческий банк вламывается взвод солдатиков, которые топчут ваши мягкие ворсистые ковры кирзовыми сапогами сорок-последнего размера, беспеременно обыскивают ошалевших сотрудников и сотрудников, нагло роются в документах... Достаточно наглядно?..

4. Безусловно, что при нападении врага на базу вы можете бросить в бой своих ученых. Но делать этого, ясное дело, не рекомендуется. Лучше держать на каждой базе небольшой защитный гарнизон. “Доценты с кандидатами” — никудышные бойцы, к тому же под пулями врага мрут, как мухи. Обидно терять ученого только потому, что Бог обделил его физической силой и меткостью в стрельбе.

5. Обычно в город высаживается десант с низшими представителями инопланетной цивилизации (*Multiworm*, *Hyperworms* и др.) и некоторое количество охранников. В сбитом НЛО ситуация с живой силой несколько иная: на кораблях присутствуют в

основном солдаты и высшие формы жизни инопланетян (*Spitter*, *Skeletoid*, *Psimorph*). Исходя из этого, подбирайте экипировку и режим тактической миссии (*real-time*, *turn-based*).

6. В Alien Farm есть несколько белых кубиков, которые по сценарию необходимо уничтожить. Земные гранаты не приносят им заметного вреда, но зато неплохо зарекомендовали себя инопланетные взрывчатки (*Vortex Mine*). В принципе, сгодится и *Devastator Cannon*, но только в том случае, если вы располагаете достаточным количеством свободного времени.

7. Учтите, что при выполнении миссий в измерении инопланетян из телепортаторов периодически будут прибывать подкрепления. Так как этот приток практически постоянен, то советуем выполнять задание как можно быстрее. Существует и вариант с охраной телепортатора: поставьте парочку солдат на входе, и есть шанс, что враги не прорвутся.

8. Не бойтесь посылать на *Annihilator* своих агентов в другое измерение — на этом крафте они как у Христа за пазухой.

9. На первых порах рекомендуем вооружать агентов, на которых надета броня *Marsec Armor*, тяжелым гранатометом *Heavy Launcher*, так как *marsec*’овская броня достаточно легкая и позволяет экономить силы для ношения более тяжелых вещей. Например, для того же *Heavy Launcher*. Кроме того, данный защитный костюм позволяет агенту летать. И в итоге использование *Heavy Launcher* становится более эффективным — простреливаются значительные участки территории.

10. Если в наше измерение прилетает эскадра, в составе которой есть транспортные корабли, то советуем сначала сосредоточить огонь именно на них, а уже после расправы “перейти” к другим крафтам.

11. Не забывайте, что всем двигателям требуется топливо, поэтому регулярно пополняйте его запасы.

12. Если вы поддерживаете хорошие отношения с организациями, то они будут содействовать вам в борьбе с НЛО. Например, когда последние находятся в зоне действия патрульных крафтов организации.

13. Помните, что продукция на складах корпораций ограничена, и новые поступления производятся не чаще, чем раз в неделю.

14. Все здания Mega-Primus принадлежат различным организациям, даже трущобы поделены между преступными группировками, поэтому будьте аккуратны в выборе места баталии над городом (не стоит разбрасывать во все стороны ракеты, если вы неподалеку от здания сената).

15. Правительство является не единственным источником ваших доходов. Можно, например, неплохо подзаработать на производстве дорогостоящего оборудования.

Сергей Дрегалин
Юрий Поморцев

ECSTATICA

Жанр:.....Action с приключенческими элементами
Издатель:.....Psygnosis
Разработчик:.....Andrew Spencer
Системные требования: Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется:.....Pentium 120
ОС:.....DOS, Windows 95

Рекомендации

Фактически, цель игры — собрать из осколков амулет. Для этого вам придется пробиваться через полчища монстров и решать различные головоломки. С головоломками пока повременю, а насчет монстров дам несколько полезных советов.

Прежде всего, препятствия, которые вам предстоит преодолеть, делятся на одушевленные и неодушевленные. Начнем с неодушевленных, то есть со всевозможных ловушек. Первым делом, это так называемая “горящая земля”. Для того, чтобы пройти по ней без ущерба для здоровья, нужны специальные сапоги. Однако в большинстве случаев через эти места можно просто перепрыгнуть. Но желательно все-таки предварительно сохранить.

Чтобы пройти через лязгающие двери или дымовые препятствия, подойдите к ним вплотную и, когда они откроются (выпустят струю дыма), прыгните. Со взрывающимися кувшинами может быть сложнее. Иногда они расположены так, что необходимо взорвать несколько, чтобы пройти дальше. Постарайтесь не налететь на такой кувшин на лестнице — вас легко может швырнуть в пропасть.

По ходу игры у вас может возникнуть вопрос, что же такое есть двери с

красной отметкой и синие двери. Просто так их выломать нельзя. Вам надо сначала достаточно продвинуться в игре.

Упомяну о том, как можно подправить свое здоровье. Существует два пути: или найти пузырек с лечащей жидкостью, или сокровища. Пузырьки, как и сокровища, лежат в шкафах и сундуках (поэтому заведите правило ударять мечом по всему деревянному). Правда, темные пузырьки опасны для жизни. Не пейте из них, предварительно не сохранившись! Нейтрализовать последствия яда может только пузырек с “живой водой”, но его не всегда можно найти поблизости. Зато из пузырьков, которые появляются на месте гибели некоторых врагов можете пить без опаски — эти плохого с собой не носят. Только пейте быстрее. Если окажется так, что на экране должен появиться второй пузырек того же цвета, что уже появился, то первый исчезнет.

Теперь о том, как бороться с врагами из плоти и крови. Прежде всего я посоветую вам избегать пользоваться магическим оружием в “повседневных” схватках. Оно действительно очень эффективно против врагов, которые могут достать вас на расстоянии, но что вы будете делать, когда у магического оружия вдруг закончится ресурс во время схватки?

Не используйте слишком часто удар с размаха. Во время этого удара вы на долгое время становитесь превосходной мишенью. Лучше чередуйте этот удар с прямым выпадом.

На начальной стадии игры

вас могут сильно донимать карлики с молотками. Лучшая тактика — подойти к ним как можно ближе и использовать прямой выпад. Как это ни странно, ту же тактику можно использовать и против больших зеленых быков (как тот, что сторожит колодец). Только не вздумайте использовать это именно против быка, сторожащего колодец! Его нельзя устранить при помощи грубой силы.

Вообще, постарайтесь подобраться поближе к врагам, которые могут стрелять. Как правило, в ближнем бою они довольно беспомощны. Чтобы сделать это (подобраться поближе), используйте боковые кувьрки и кувьрок вперед. Также почаще пользуйтесь кувьрками в битвах с людьми; кажется, это сбивает их с толку.

Прохождение

Данное прохождение — необходимый минимум действий, необходимых для достижения финала. Проходя игру по этой статье, вы пропускаете большую часть приколов и интересных моментов. Я вас предупредил!

Для начала неплохо бы вам достать хоть какое-нибудь оружие. Выйдите во двор замка и зайдите в первую же дверь в левой части экрана (для начала вам придется выбить ее;



для этого подойдите к ней вплотную и несколько раз ударьте ногой или рукой). Это здание принадлежало гильдии ремесленников. Возьмите меч, прислоненный к деревянной табуретке, и убейте кузнеца (не волнуйтесь, он совсем не такой опасный, каким кажется).

Выйдите во двор и поднимитесь на самый верх башни стражи (одна из самых высоких башен, находится в глубине двора, лестница, ведущая наверх, будет обнаружена вами внутри башни). Берегитесь ловушки перед





входом на этот этаж. Для того, чтобы вас не проткнул смертоносный шип, подойдите вплотную к голове, около которой лежит ключ, и взмахните мечом. Поднимите ключ и откройте им дверь. Воспользуйтесь лестницей, ведущей на соседнюю башню. Спуститесь по лестнице. Идите по проходу. Пройдите мимо поворота направо (справа и слева от прохода, куда пока не надо поворачивать, сидят две статуи грифонов). Бегите, пока не упретесь в закрытую решетку (по пути не "поймайте" бомбы, которыми в вас будут кидаться некоторые статуи). Перед решеткой в воздухе парит кольчуга. Встаньте под ней, и она сама оденется на героя. Вернитесь к грифонам и подойдите поближе к башне. Обойдите ее слева и поднимайтесь по лестнице.

Зайдите во вторую снизу дверь. Возьмите из сундука ключ. Спуститесь к первой двери и откройте ее этим ключом. Освободите жрицу. Теперь идите на самый верх башни и возьмите посох.

Спуститесь вниз. Ударьте мечом по двум скульптурным изображениям голов, справа и слева от прохода к башне. Решетка, возле которой вы получили кольчугу, поднимется. Зайдите в открывшийся проход. Спуститесь по лесенке напротив закрытой решетки. На стене слева от вас окажется скульптурное изображение головы. Ударьте по нему мечом. Поднимитесь

по лестнице, с которой вы только что спустились, и зайдите в дверь слева от закрытой решетки (которая, кстати, теперь открылась). Выйдите через проход в глубине экрана.

Ударьте мечом по скульптурному изображению головы голубого цвета. Выйдите с экрана через проход в нижней части и идите прямо, пока не придете к развилке: один поворот ведет вглубь экрана, другой — вниз. Поверните к тому, что идет вглубь. Вы выйдете в комнату, где у стены стоят три рычага.

Ударьте мечом по рычагу голубого цвета. Вернитесь к развилке, но теперь идите к повороту в нижней части экрана. Подойдите к сундуку, стоящему за открывшейся решеткой, и откройте его. Достаньте оттуда синий ключ. Осталось только найти дверь, которую он открывает. Нет ничего проще. Выйдите из комнаты с тремя рычагами через нижнюю часть экрана. Бегите по коридору (не поднимайтесь по лестнице), пока не увидите дверь с замком синего цвета. Подойдите к двери вплотную. Герой сам откроет ее. Зайдите внутрь. Обегите колонну в центре комнаты, попутно ударьте голову, насаженную на кол. Затем идите в комнату, где стоят три рычага, и поверните зеленый. Идите к голубой двери. Если вы внимательно приглядитесь, в нижней части экрана вы увидите решетку. Подойдите к ней вплотную. Она откроется, и вы сможете достать из сундука фиолетовый ключ.

Дверь с фиолетовым замком находится рядом со входом; попасть к ней вы сможете, выйдя через нижнюю часть экрана. Зайдите в нее и ударьте мечом по скульптурному изображению головы в комнате. Теперь поверните третий, красный рычаг. Вернитесь в комнату за голубой дверью и ударьте мечом по второй голове. Из-за одной из открывшихся решеток возьмите серебряный меч. Ударьте им по голове на стене. Поднимитесь по лестнице в синей комнате. На открытой площадке воспользуйтесь лестницей, ведущей на площадку, расположенную ниже (не надо спус-

каться по лестнице, ведущей в подземелье, откуда вы только что пришли).

Вернитесь во двор замка, к колодцу. Ударьте по большой двери за колодцем и зайдите в нее. На полу можно найти довольно мощное оружие — дубину с наконечником в форме ежика. Поднимайтесь по лестнице. Когда появится темный воин, убейте его. Спуститесь вниз и поднимитесь по другой лестнице. Убейте еще одного воина. Подберите первый осколок амулета. Поднимитесь по правой лестнице. Идите прямо, потом сверните в проем слева. Зайдите в соседнюю комнату. Убейте колдуна. Вернитесь в ту комнату, через которую вы прошли. Используйте хрустальный шар. Спуститесь во двор замка. Идите в правую часть двора. Зайдите в конюшню (здание рядом с башней стражи). Пройдите в дверь, расположенную в верхней левой части комнаты, где находится лошадь. Спуститесь вниз по лестнице.

Ударьте мечом по скульптурному изображению головы на стене. Зайдите в дверной проем и поверните направо. Идите по проходу, пока не наткнетесь на пьяного монстра той же породы, что дежурит у фонтана. Возьмите розовую бутылку, стоящую рядом с ним. Вернитесь к колодцу.

Подойдите к монстру у колодца; тот выхватит у вас бутылку и исчезнет с экрана (спился). Спуститесь в колодец. Найдите и поверните три переключателя. Зайдите в большую дверь. Там вы найдете сокровища и кое-какое магическое оружие. Выберите из колодца. Идите вниз от колодца. Пройдите через дверь слева от лошади. Поднимитесь на второй этаж. Заберитесь по лестнице наверх. Найдите еще одну лестницу и заберитесь по ней на крышу. По ступенькам поднимитесь к печной трубе.

Спрыгните вниз, в трубу. Зайдите в катакомбы. Найдите два мерцающих черепа. По одному перетащите их к постаменту. Постамент находится в



средней зале за большой дверью, при входе в катакомбы. Ветавьте черепа в пустующие места (чтобы сделать это, просто подойдите к месту, куда надо установить череп). Теперь зайдите в катакомбы через левый вход. Где можно, поворачивайте налево. Вы придете к пруду. Подойдите к краю пруда. Вы увидите что-то вроде сверкающего тумана. Вы можете идти по этой субстанции, как по мосту. Когда вы перейдете на другой берег, зайдите в дверь. Возьмите третий, последний череп и возвращайтесь к постаменту. Когда вы водрузите череп на последнее пустующее место, откроется дверь. Зайдите в нее. Снимите кольцо с пальца скелета, сидящего на троне. Возьмите маленький крест и второй осколок амулета. Теперь вы можете открывать двери с красными отметками.

Вернитесь в комнату, куда вы были вначале телепортированы. Используйте хрустальный шар. Откройте дверь с красной пометкой. Выберите из колодца. Если на вас специальные ботинки (можно достать парочку на этаже над конюшней), просто пройдите в комнату, вход в которую вам преграждает "горящая земля"; если же на вас нет таких ботинок, просто попытайтесь перепрыгнуть это опасное место. Ударьте по головам на стене в этой комнате. Вернитесь во двор

замка. Поднимитесь по лестнице слева от башни, над входом в которую висит символ, изображающий змею, и откройте дверь с красной пометкой. Возьмите топор, лежащий в этой комнате.

Теперь идите к воротам, которые являются входом в замок (справа от колодца). Они откроются. Поверните рычаг за воротами. Подъемный мост опустится. Выйдите из замка. Идите один раз вниз, затем налево, через кусты, потом прямо. Вы должны выйти к кладбищу. Герой открывает ворота, воспользовавшись маленьким крестом. В дальней части кладбища есть вход в подземное захоронение. Там вы сможете найти кольцо.

Теперь зайдите в церковь, которая находится рядом со входом на кладбище. Ударьте мечом по свече в левой части церкви. Спуститесь по лестнице вниз. Вы выйдете в сад. В самом начале сада можно увидеть осколок амулета, до которого пока герой не может достать. Исследуйте сад, пока не найдете поляну, где на вас нападут амазонки. Когда вы всех их убьете, выйдете через верхнюю левую часть экрана. Зайдите в пещеру. Идите к выходу в верхней части экрана. Убейте колдунью. Возьмите кольцо. Вернитесь на поляну, где полегло немало амазонок. Возьмите очередной осколок амулета из верхней правой части экрана. Идите в пещеру. Телепортируйтесь оттуда. Теперь вы можете открывать не только двери с красными пометками, но и двери синего цвета.

Теперь поднимитесь на второй сверху этаж сторожевой башни. Выломайте синюю дверь и возьмите золотой меч (это лучшее оружие в игре). Спуститесь к колодцу. Пройдите на экран справа от колодца. Заберитесь по лестнице, что огибают башню стражи. Проскочите под колеблющимся топором, идите в комнату, затем зайдите в залу слева, туда, где на полу стоят взрывающиеся сосуды. Преодолейте это препятствие и выйдите через дверь напротив той, через которую вы вошли. Поднимитесь по лестнице на внешней стороне башни. Выломайте синюю дверь и двигайтесь по ближайшему проходу. Идите по



ступенькам, пока не доберетесь до вершины башни. Вы увидите предмет, защищенный вращающимися шариками.

Выйдите через дверь в верхней левой части экрана. Убейте колдуна, когда тот появится. Тогда вы сможете взять загадочный предмет в свое безраздельное пользование. Пройдите через дверь в правой верхней части экрана. Добудьте более прочную кольчугу. Спуститесь на один пролет лестницы. Выйдите через дверь в правой части экрана. Выйдите через синюю дверь. Возьмите осколок амулета.

Спуститесь на второй этаж башни и выйдете через дверь с черепом над ней. Используйте хрустальный шар. Телепортируйтесь в деревню. В деревне выйдете к колодцу. Зайдите в дом с открытым балконом, напротив колодца. С разбегу прыгните в колодец с этого балкона. Зайдите в дверь и возьмите предмет.

Идите в церковь в деревне. Воспользуйтесь хрустальным шаром. Найдите домик охотника. Зайдите в хибару, где висит чучело медведя. Ударьте его мечом. Идите в строение напротив. Возьмите фонарь из камня. Вернитесь к растению, которое вы не могли достать, и подберите осколок амулета. Вернитесь в деревню. Идите на экран за прудом. Зайдите в лес. Найдите развалины старого здания. Телепортируйтесь. Зайдите в дверь в верхней левой части экрана. Пройдите мимо выключенного хрустального шара, в комнату чародея. Убейте чародея и возьмите последний осколок амулета. Сохраните игру и телепортируйтесь через телепортатор, помеченный клеточками. Теперь, пока вы не пройдете через все лабиринты, игра идет на время. Осталось только убить последнего и самого главного мага — и мир спасен! Поздравляю!

Павел Коротов



Трилогия Eye of the Beholder

Eye of the Beholder I, 1990

Eye of the Beholder II — The Legend of Darkmoon, 1991

Eye of the Beholder III — The Assault on Myth Drannor, 1993

Издатель: Strategic Simulations, Inc.

Разработчик: Westwood Studios

Справка: Бехолдер (Beholder) — злобная хищная тварь. Представляет собой левитирующую сферу диаметром от 1,2 до 2,4 метра (встречаются и более крупные экземпляры), со множеством щупалец, одним большим глазом и десятью маленькими вокруг него. Каждый из маленьких глаз способен наводить чары, из большого глаза исходит луч антимагии диаметром 140 метров. Треть здоровья бехолдера заключена в большом глазу. Агрессивный скнофоб, атакует все, что движется. Множество разновидностей: кровососущие, магососущие, подводные, неживые и прочие.

(Компиляция из официального монстрятника AD&D)

Трилогия Eye of the Beholder (EOB) навсегда застолбила себе место в истории развития ролевых игр. Нравится это кому-то или нет, но именно эти игры совершили революцию в жанре, сделав популярным особенный подвид ролевиков, получивший на Западе название "Hack & Slash", что во фразеологическом переводе означает "руби и полосуй". В принципе, Dungeon Master от Interplay появился несколько раньше EOB, но известным или тем более знаменитым он не стал.

Несколько слов о жанре Hack&Slash RPG

EOB является ярким представителем жанра Hack & Slash RPG. Жанр этот объединяет в себе те RPG, которые со стороны скорее напоминают action-игры, хотя и укладываются в концепцию AD&D. Начиная разговор про Hack&Slash, нельзя не

сказать о нескольких незыблемых законах жанра. Тем более, что все нижесказанное напрямую относится и к серии EOB, которая, как мы уже сказали, является ярким примером подобных игр. Итак, в Hack&Slash RPG:

— все сражения проходят в реальном времени, так что от играющего требуется не только соображение, но и хорошая реакция, которая проявляется в виртуозном владении мышью. Секундное промедление может стоить жизни вашим героям.

— основные действия проходят в подземных лабиринтах, а не под открытым небом. Таким образом, само игровое пространство нередко представляет из себя запутанную головоломку!

— по правилам жанра, ключевая задача всегда сводится по большей части к уничтожению огромного количества ползающих, бегущих, прыгающих и летающих тварей при помощи холодного оружия и магии. В этом и состоит основа таких игр.

— однако не оставлен в стороне и мыслительный процесс. Сводится он, в основном, к решению своеобразных лабиринтных головоломок. Вот типичный пример одной из них. "Дерните за красный рычаг на севере лабиринта, идите на юг, положите на платину два камня, идите на восток к открывшейся двери. Забейте всех орков, нажмите сначала на среднюю, а затем на правую кнопку. Откроется проход на восьмой уровень". Надо отметить, что все эти рычаги, плиты и секретные двери следует искать собственными глазами, никто вам об их наличии не сообщит (как, скажем, в M&M). А ведь иной раз найти потайную кнопку в кирпичной стене ой как не просто!

— сюжет (и это вытекает из всего вышесказанного) обычно крайне прост, а количество NPC (персонажей, за которых думает компьютер) невелико.

Возвращаясь к EOB

Разумеется, у EOB присутствуют и свои характерные черты. Игровое пространство разбито на клетки. Тогда так и было принято, ибо время истинно трехмерных RPG, первой из которых стала Ultima Underworld, еще не настало. Головоломки весьма сложные, но вполне решаемые. Основную трудность представляет отсутствие режима автоматического картографирования — приходится либо, чертыхаясь, вычерчивать на клетчатой бумаге план лабиринтов, либо полагаться на память и удачу. Бой является достаточным вызовом игроку, хотя все тактические приемы в принципе и сводятся к извечному "ударил-отступил". Серьезно огорчает лишь малое разнообразие монстров — порядка двух видов на уровень. Но что вы хотите от одного из первопроходцев жанра? Кстати, уже тогда была заложена возможность переброски партии из предыдущих частей в последующие.

Сюжетом все три игры, как это и следовало ожидать от Hack&Slash RPG, не блещут. В первой части правители города Waterdeep (Глубоководск, слышали?) нанимают вашу команду для того, чтобы поганой метлой вымести нечисть из канализационной системы. При этом вам разрешают забрать оттуда все, что плохо лежит.

Eye of the Beholder II



Клерики храма Темной Луны. Добрые такие...



Один из NPC: вор-хоббит. Избитый, слабый и голодный...



Стражники храма интеллектом не блещут

Стоит ли говорить, что вы выходите из всей этой заварушки победителем?!

Во второй части вас также нанимают (это еще мягко сказано. Скорее, просто насильно забрасывают в гущу событий) для уничтожения некоего Драна из храма Темной Луны — очень нехорошего человека (редиска, ред.), угрожающего мирному сну глубоководчан.

После закономерной победы герои развились уже настолько, что живые и

Старые AD&D



Вот так выглядели старые AD&D-шки



Это тоже они. Симпатично, конечно, но это ведь заставка

Eye of the Beholder I



Вот такие лягушки водятся в канализации Глубоководска!



Пауки, в общем — то, слабы, но ядовиты

мертвые стали им нипочем. Так что в третьей части пришлось бросать их против призраков в городе Миф Драннор. С уничтожением злобного Лича (lich — опасный враг, маг-привидение) трилогия мирно закончилась на весьма и весьма мажорной ноте.

Помимо революции в RPG вообще, EOB стали и поворотным пунктом в развитии AD&D-игр на компьютере. Как известно, владельцем торговой марки AD&D является компания TSR. А правами на компьютерные игры по этим правилам обладалаSSI. Надо сказать, что и до и после выхода первого EOB, прочие разработчики, например, Beyond Soft и Micromagic, выпускали ролевые игры, вошедшие впоследствии в так называемый "Gold Box" — Золотую Коробку. В плюс этим играм шло точное следование канонам настольных игр (но, впрочем, плюс ли это?) и интересный (хотя и легкопроходимый) сюжет. В минус — кошмарный интерфейс и убогий внешний вид с трехмерным окном в 1/12 экрана. Westwood пошла по другому пути! В EOB был выработан новый стандарт на ролевую игру по AD&D правилам. Большое (в первых играх — в 1/4 экрана) окно трехмерного вида и удобный интерфейс понравились SSI и хорошо прижились. Все следующие разработчики, хотя и увеличивали трехмерное окно и улучшали качество изображения (это было обусловлено прогрессом), в большей или меньшей степени повторяли управление, как удачно найденное разработчиками из Westwood. И это продолжалось вплоть до самых последних работ (Ravenloft II, Deathkeep), вплоть до разрыва TSR с SSI.

Легендарная трилогия не только изменила мир компьютерных AD&D-игр, но и во многом преобразовала сам жанр RPG. Такие игры не проходят незамеченными, они становятся классикой. Неудивительно, что многие люди уже после самого первого Бехолдера иными глазами взглянули на ролевые игры!

DUNE

Издатель: Virgin Games, 1992
Разработчик: Cryo Interactive Entertainment

В 1962 году вышла книга американского писателя Фрэнка Герберта "Дюна", работу над которой он начал аж в 50-х годах. В этом грандиозном фантастическом романе он сплел в волшебный рисунок целый букет религиозных, экологических, политических, экономических, социальных и прочих проблем. В итоге книга стала одним из лучших фантастических произведений в истории, получила премии "Хьюго" и "Небьюла", а Герберт впоследствии написал пять частей продолжения.

В середине восьмидесятых появился спродюсированный Дино Де Лаурентисом фильм, который на основе романа снял режиссер Дэвид Линч, более всего известный в России по сериалу "Твин Пикс". К сожалению, Линч попытался спроецировать на мир Дюны свою любимейшую кон-

цепцию "нахождения красоты в уродстве", что никак не годилось для адекватного воплощения замысла Герберта; как следствие, зрелищно и талантливо снятый фильм особого успеха не получил и может считаться не более чем второсортной поделкой.

Но именно фильм Линча и послужил основой для создания компьютерной игры, о которой сейчас пойдет речь.

В 1992 компания Virgin Games (тогда она еще не называлась VIE) купила у Де Лаурентиса права на компьютерную реализацию "Дюны". Первым плодом этой сделки и стала рассматриваемая игра.

Разработчики — французская команда Cryo — и до и после были известны как авторы игр в первую очередь очень красивых. Их творения можно было упрекнуть в чем угодно, но они всегда были сделаны на максимуме возможностей наиболее распространенных в тот период машин (то бишь 286-х). Это, без преувеличения, самая красивая игра на двукке. Даже сегодня она выглядит неплохо — взгляните на иллюстрации. А в те стародавние времена Dune вызывала неподдельный восторг!

Надеюсь, что большинство из вас знакомы с некоторыми реалиями Дюны — если не из книги, то хотя бы из другой игры, Dune 2 от Westwood. Но если нет (или подзабыли), то вкратце они таковы.

Большая космическая империя. Арракис (иначе — Дюна) — сухая и пустынная планета. Но именно там обитают огромные песчаные черви, которые производят спайс — самое драгоценное вещество во вселенной. В частности, от него зависят межзвездные перелеты, которые невозможны без спайсового транса, находясь в котором, навигаторы Космического Союза беспрепятственно отыскивают единственно верный курс в межзвездном пространстве. Коренные жители Арракиса — Свободные. Люди, за многие тысячелетия адаптировавшиеся к пустынному климату планеты. Как мы уже сказали, помимо людей, в песках Дюны "проживают" песчаные черви, длиной достигающие до 400 метров и пожирающие все, что встречается на их пути. Долгие годы планету контролировали дьявольские Харконнены, но начинаем мы играть с того времени, когда она передается в подчинение Атридесам, к роду которых принадлежите и вы.

"Дюна" сделана в большей степени по мотивам фильма, нежели книги. По жанру игра является квестом, хотя и сдобренным изрядным количеством стратегических элементов. В результате этого необычного смешения Dune получилась настолько захватывающей, что хочется выделить только один ее недостаток. Проходится она максимум за один день, а то и быстрее...

Вы выступаете в роли Пола Атридеса и по мере развития сюжета должны завоевывать уважение местных жителей (Фрименов, или Свободных), найти свою настоящую любовь, стать Квизац Хадерачем (объяснить это слово не читавшему книги просто невозможно), при желании озеленить вечно пустынную планету, выжечь каленным железом Харконненов с лица Дюны и в итоге занять императорский престол.



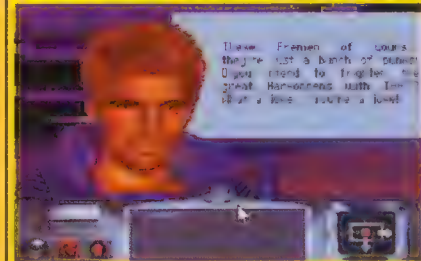
Орнитоптер идет на посадку около съетча



Интерьер съетча с Гурни Халлеком и одним незнакомым Свободным



Жизнь кипит, спайс добывается...



Племянник злобного барона Харконнена — Фейд-Раус, роль которого в к/ф не самым удачным образом исполнил Стинг (который музыкант)



Деревня контрабандистов



Вы и Чани — романтическая влюбленная пара... Однако синие глаза — признак долгого употребления вызывающего телепатию и предвидение наркотика, имя которому — спайс

Но для этого придется изрядно попутешествовать — как по дворцу, так и по съетчам (жилищам Свободных). Доведется и полетать на орнитоптере (между съетчами) и изрядно пообщаться с многочисленными персонажами. Но так будут решаться только сюжетные задачи. Помимо этого, существуют еще две проблемы. Во-первых, император будет постоянно донимать вас, требуя спайса в виде налога. Для этого необходимо организовать его бесперебойную добычу в возможно больших количествах. Во-вторых, треть планеты занята Харконненами, и с определенного момента придется долго и нудно выбивать гнусных захватчиков из их фортвов.

Поначалу управлять подчиненными будет трудновато, придется постоянно туда-сюда носиться на орнитоптере. Но по мере развития сюжета станет возможно отдавать приказы на расстоянии, а затем в ваше распоряжение поступит новое транспортное средство — песчаный червь!

Игра, повторюсь, очень красива, причем статичные картинки не в состоянии передать всего ее очарования. Нет ничего прекрасней, чем рассвет или закат в пустыне! А вид на битву! А работающий харвестер в ночи! Даже смерть главного героя оформлена роскошно (рекомендую хоть раз взглянуть на момент собственной гибели).

Мой большой совет — раскопайте где-нибудь эту замечательную игрушку и поиграйте. Кстати, особо взыскательные игроки могут даже добыть CD-версию с оцифрованной речью и некоторой добавочной анимацией во время полетов через пустыню. Без сомнения, вы не пожалеете о потраченном времени! Если же до начала игры вы прочтете еще и книгу, то удовольствие от прохождения непременно будет еще большим!

Пиратские истории

Pirates!, 1987

Pirates! Gold, 1992

Издатель: Microprose

Разработчик: Microprose

(руководитель проекта — Сид Мейер)

Вряд ли кому-то неизвестен Сид Мейер и его многочисленные творения, каждое из которых заставляло нас по-новому взглянуть на, казалось, хорошо знакомые жанры, будь то стратегии, экономические игры или даже симуляторы. Но Pirates! постигла еще более счастливая судьба. Когда Мейер впервые сел за их разработку, он планировал создать (ни за что не догадаетесь!) нетрадиционный квест, ибо его раздражали ставшие обычными головоломки типа "взять предмет — использовать предмет".

В итоге получились Pirates! (кстати, на IBM программа была конвертирована с других платформ, а сначала была выпущена для "Коммодора"). По хит-парадам они по-прежнему шли как приключения, но на самом деле представляли из себя совершенно невообразимый коктейль из стратегии, RPG и экономики с вкраплениями

аркады и квеста. И на все это сочеталось с неповторимой романтической атмосферой морских приключений под флагом "веселого Роджера".

Действие игры происходит в Карибском Море и охватывает период с конца XVI по середину XVII века. Ситуация изменяется от одного исторического периода к другому — Испания слабеет, появляется все больше колоний других государств: Англии, Франции и Голландии. Начиная как простой пират, вы постепенно должны получить разрешение на каперство и начать свою карьеру на службе у какой-либо (а-то и у всех сразу) державы. Служба эта заключается в ведении боевых действий против вражеских городов и кораблей, доставке секретных сообщений, словом, в совершении всевозможных действий во благо короны выбранной страны.

Основной источник денег — грабеж кораблей и продажа награбленного. Накопив средств и поделив добычу между членами команды, вы получаете и свою личную долю, которая зависит от того, насколько активную позицию вы занимали в текущей кампании. Власть будут также презентовать вам земельные владения и информацию о разных людях, которые могут знать о местонахождении членов вашей давно пропавшей семьи. Победив на дуэли, вы получите эти сведения, а каждый из найденных родственников непременно поведает вам тайну несметных богатств затерянного золота инков.

Вся жизнь — сплошные плавания, сражения и дуэли, но ведь надо же иметь что-то и для души! Весь карибский бассейн полон довольно симпатичными губернаторскими дочками, одна из которых рано или поздно станет вашей супругой (конечно, если вы не предпочтете холостяцкое существование). Жена станет верным советчиком по вопросам Серебряного поезда и Флота Сокровищ — курсирующих по морям огромных караванов испанских галионов, набитых деньгами и драгоценностями. Любый уважающий себя пират должен хоть раз за карьеру грабануть такой караван!

Pirates! породили целую гору клонов, также эксплуатировавших благодатную тему морских путешествий (в их числе и российский Sea Legends). Но ни одна из этих игр так и не смогла превзойти оригинал. Авторы часто делали упор на торговле (Patrician и High Seas Traders), что делало игры чересчур скучными и вялотекущими. Другая игра, Uncharted Waters, была неплоха, но усложненность не совсем пошла ей на пользу, а более свежая вторая часть имела слишком завернутый интерфейс. Впрочем, сюжет и режим тактических сражений — явные плюсы этих игр. Но что касается уровня первоисточника, то на него смог выйти только ремейк от самой Microprose — Pirates! Gold.

"Золотое" издание в действительности не стало лучше оригинала, оно его один в один повторило. Да, графика стала 256-цветным SVGA. Конечно, был переработан интерфейс, который в частности стал поддерживать мышь. Но в целом... Мы ждали большего! Проект готовился без ак-

тивного участия Сид Мейера (в титрах ему уделено лишь скромное место в категории Special Thanks), и это видно. Практически никаких изменений внесено не было. Правда, теперь можно было жениться и на купеческой дочке, но так ли это надо? Даже число губернаторских дочек не увеличилось, а, напротив, малость уменьшилось! Однако есть все же один очень серьезный плюс. Искреннюю радость доставляет наличие карты, ибо в Pirates! ее, зачастую, заменяла выдрванная из школьного учебника страница (не виртуальная — обычная ученическая).

Обращиваясь назад, можно с уверенностью сказать, что Pirates! были и остаются лучшей игрой жанра. И отрадно, что все желающие могут играть в Pirates! Gold и сейчас, ибо графически игра выполнена отменно, а весь дух прежних Pirates! перешел и в нее.

Составитель — Андрей Алаев



Что может быть более увлекательного, чем видеть, как в вас целятся и не падают?!

Уинстон Черчилль

Age of Empires

бета-версия

F6 — открыть/скрыть карту.

F7 — активировать/деактивировать туман войны.

Ctrl-T — меню.

Ctrl-W — 1000 единиц дерева.

Ctrl-F — 1000 единиц пищи.

Ctrl-G — 1000 единиц золота.

Ctrl-S — 1000 единиц камня.

Ctrl-P — поместить камень на экране щелчком левой кнопки мышки.

Ctrl-Q — быстрое строительство.

Чтобы разрешить использование читов для дерева, пищи, золота и камня: нажмите **Ctrl-N** для начала новой игры; выберите режим *Single player*; выберите *Campaign*. После этого — можете пользоваться читом. Попробуйте и другие комбинации типа **CRTL-<?>**.



Battleground 3: Waterloo

Приведены коды для карт в режимах одного и двух игроков, а также несколько бонусовых.

Один игрок

Два игрока

FIRST

CONRA

GHOST

PHASE

GAMMA

EXOTY

MARSS

MOUNT

EAGLE

FIGHT

METAN

RUSTY

FOTON

FIFTH

POLAR

VESUV

TIGER

MAGIC

SNAKE

VALEY

DONNN

TESTY

VESTA

TERRA

OXID

SLAVE

DEMON

NEVER

GIANT

RIVER

EUROP

STORM



Betrayal in Antara

Для доступа к режиму ввода читов нажмите **Ctrl-Shift-Z**.

GOTTA HAVE MAGIC — все заклинания.

WHY AM I SO DULL — повышение статистик.

MAN DOES MY LEG HURT — лечение персонажа.

SUPERMARKET FOR THE RICH — все предметы.

SOME CALL ME TIM — уничтожение противников во время схватки.

Blood Omen: Legacy of Kain

В любом месте игры нажмите комбинации клавиш:



Полное здоровье

— вверх, вправо, атака, действие, вверх, вниз, вправо, влево.

Полная магия — вправо, вправо,

атака, действие, вверх, вниз, вправо, влево.

Посмотреть весь дневник — влево, вправо, атака, действие, вверх, вниз, вправо, влево.

Carmageddon

Остановите машину и введите любой из нижеприведенных кодов.

GIVEMELARD — много денег.

GOOGLEPLEX — легче ездить под водой.

BIGBOTTOM — помять кузов.

SPAMFRITTERS — бесплатный ремонт.

SPAMSPAMSPAMSPAM — прилипшие к земле люди.

SMALLUDDERS — гигантские пешеходы.

SUPERHOOPS — взрывающиеся пешеходы.

IGLOOFUN — сумасшедшая скорость.

FUNNYJAM — турбо-пешеходы.

IHAVESOMESPAM — ненормальная гравитация.

MOOSEONTHELOOSE — режим пинболла.

CHICKENFODDER — глюкастая подвеска.

BUYOURNEXTGAME — желатиновая подвеска.

ILOVENOBBY — показывать людей на карте.

RUSSFORMARIO — получить электрошок.

HAMSTERSEX — ослепшие пешеходы.

NAUGHTYTORTY — пешеходы воскресают из мертвых.

INTHELOFT — накачаться наркотиками.

BOYSFROMTHEBUSH — специальные тормоза.

TRAMSARESUPER — люди прилипают к бамперу.

ISLANDRULES — вулканные трупы.

RABBITDREAMER — юпитерианская гравитация.



Crow: The City of Angels

Во время игры можно пользоваться следующими функциональными клавишами:

F6 — неограниченная энергия.

F8 — следующий уровень.

F9 — убрать противников.

D.O.G. — Fight For Your Life

Коды вводятся во время игры.

MMSUICIDE — самоубийство.

MMTRIGGERHAPPY — дополнительные патроны.

MMFERRARI — включить/выключить машину.

MMACTIVATE — завершить уровень.

MMPARANOID — ускоритель.

MMMACHO — модернизация оружия.

MMLEVITATE — включить/выключить левитацию.

MMFAITHNOMORE — бессмертие.

Eraser

Пройдите в первый дом. Стреляйте по левому дереву, пока не израсходуете все боеприпасы. Нажмите три раза **Ctrl-5**. Вы получите неограниченный боезапас. Для того, чтобы миновать перестрелки, нажмите одновременно клавиши **Ctrl-W**.

Extreme Assault

Имеется два варианта, которые действуют для разных версий игры. На экране основного меню введите "levelx" (с пробелом!), если все было сделано правильно — появится соответствующее сообщение. После этого вы сможете выбрать миссию — нажмите комбинацию **Alt** и цифровой клавиши **1-6**, например, **Alt-3**.

Во время игры можно использовать следующие комбинации:

Alt-1 — полный боезапас.

Alt-2 — модернизация выбранного оружия.

Alt-3 — полная энергия.

Alt-4 — неуязвимость.

Alt-5 — LOL.

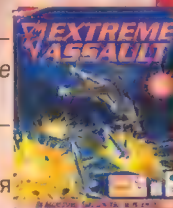
Alt-6 — завершение миссии, иногда нужно применить дважды.

Alt-7 — отключение противников.

Alt-8 — переключение на вертолет.

Alt-9 — переключение на танк (будьте осторожны, если до этого у вас был вертолет).

Alt-0 — скорострельность!!!



Fallen Haven

Параметры командной строки, которые выставляются после **fallen.exe**.

— **MQWIERDSTUFF** — доступ к секретным уровням. Вы можете создавать их в казармах.

— **MQCASH** — повышение/уменьшение кредитов с помощью **Ctrl-+** и **Ctrl--** соответственно.

Hexen 2

демо-версия

Введите с консоли:

IMPULSE 39 — полет.

IMPULSE 25 — книга мощи.

IMPULSE 40 — повышение уровня.

IMPULSE 9 — все оружие и мана.

IMPULSE 14 —

овца.

IMPULSE 23 —

факал.

IMPULSE 43 —



все оружие, предметы и мана.

IMPULSE 44 — бросить предмет.

Impulse 99 — рестартовать.

GIVE H 999 — 999 поинтов здоровья (можете прописать другое число).

GOD — режим бога.

Meat Puppet

~INGESTH — полное здоровье.

~INGESTA — полный боезапас.

~INGESTW — полный боезапас.

~INGETSTE — полная энергия.

~BOOM — активация небольшого взрыва.

~DANSMARTBOMB — уничтожение противников, находящихся на экране.



Perfect Weapon

DBDBBABA — уровень 1.

ADDCAADC — уровень 2.

ACBABBCC — уровень 3.

ADDDCACC — уровень 4.

DDDBBBBCA — уровень 5.

CCDBCCDA — уровень 6.

AADBDDAC — уровень 7.

CADDCCBC — уровень 8.

ADAABADB — уровень 9.

BADDBBBC — уровень 10.

ABBDADDA — уровень 11.

DCADCAAC — уровень 12.

Приведенные ниже коды вводятся во время игры. После их ввода — нажмите Enter.

GMPETE — все power-up.

GMNORM — возврат нормального вида.

GMBIGH — большая голова.

GMBORG — превращение в киборга.

GMKILL — противника проще уничтожать.

GMGODM — режим неуязвимости.

Postal

бета-версия

Коды вводятся во время игры.

CHTPOS — кевларовый жилет и здоровье.

CHTSOP — получаете ракеты с инфракрасным наведением и по 50 других ракет. Иногда этот код не срабатывает. Возможно, его нужно использовать в комбинации с другим кодом.

CHTMNO — кевларовый жилет и здоровье.

CHTPOW — ditto.

Shadow Warrior

полная версия

Коды вводятся при нажатой клавише T.

SWCHAN — включение/выключение режима бога.

SWGIMME — получить все предметы.

SWGRED — разрешение ввода читов.

SWSAVE — сохранить текущую карту в файле SWSAVE.MAP.

SWTREKxy — перенос на уровень Y, эпизод X, например, SWTREK12.

SWLOC — показать частоту кадров.

SWRES — изменение разрешения.

SWSTART — рестартовать уровень.

SWGHOST — включение/выключение прохождения сквозь препятствия.

SWMAP — включение/выключение автокарты.

SWTRIX — ракеты Bunny с соответствующей пусковой установкой.

WINPACHINKO — позволяет выиграть в игру pachinko и получить предмет.

Super Bubsy

Коды вводятся во время игры.

GH44 — включение/выключение неуязвимости.

DDB4 — включение/выключение лимита времени.

DD6D — эпизод 1.

DF6D, CKBGMM — эпизод 2.

D46D, SCTWMN — эпизод 3.

D76D, MKBRIN — эпизод 4.

D06D, LBLNRD — эпизод 5.

D96D, JMDKRK — эпизод 6.

D16D, STGRIN — эпизод 7.

D66D, SBBSHC — каньон 1.

DC6D, DBKRRB — эпизод 8.

DA6D, MSFCTS — каньон 2.

D26D, KMGRBS — эпизод 9.

D36D, SLJMBG — каньон 3.

DE6D — эпизод 10.

FD6D — эпизод 11.

FF6D — эпизод 12.

F46D, TGRTVN — эпизод 13.

F56D, CCLDSL — эпизод 14.

F66D — эпизод 15.

GOOD, STCJDH — эпизод 16 (читы во время этого эпизода не работают).

FOOD — финальная анимация.

SLS, BBPAN, SHARK — Bubsy скользит, летит, прыгает самым странным образом.

SWIV 3D

Для вызова меню читов

введите во время игры

THEMANWITHTHE

GOLDENSWIV. Что при-

ятно — этот чит не меша-

ет вам продолжать зара-

батывать очки.



Terracide

Коды вводятся на экране HELP MENU в окне для ввода паролей/читов:

barnsley — включение/выключение неуязвимости.

nozzle — получить доступ ко всем эпизодам и уровням с помощью меню Game Levels.

popov — включение/выключение режима полного доступа.

clam_chariot — куча читов, в т.ч. все оружие.

welk — все оружие.

phaal — включение/отключение неограниченного боезапаса.

batfinc — полные щиты.

drugssuck — включение/выключение числовых значений.

Time Slaughter

Запустите игру командой **TS MIDGET-POWER**. Во время игры попробуйте одновременно нажимать **Ctrl** и разные буквы. Следите за эффектами!

Wipeout XL

Код вводится на экране заглавия.

RUSH — "silly ships".

Вводите эти код на экране главного меню.

XTEAM — разрешить команду Piranha.

XCLASS — разрешить класс Phantom.

XTRACK — все трассы.

Во время гонки перейдите в режим паузы. Можете применить следующие читы:

PSYMEGA — неограниченный боезапас.

PSYPROTECT — неограниченная энергия.

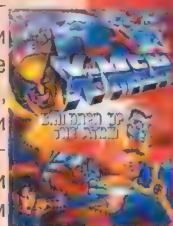
PSYTICKER — неограниченное время.

PSYRAPID — пулемет.

FRAMERATE — частота кадров.

X-Men: Children of the Atom

Этот код позволит вам получить доступ к **Magneto** и **Juggernaut**. Сначала нажмите **F10** для перехода в меню опций. Отсюда перейдите в меню конфигурации. Введите слово **SPAM**. После этого в игре должна появиться новая опция — **BOSS SELECT**. Разрешите ее применение и сохраните новые игровые установки. После сохранения начните новую игру и выберите бойца и режим блокирования. После этого, пока игра загружается, нажмите одновременно все три нижних удара рукой (если вы хотите играть за **Juggernaut**) или все три удара ногой (если вам нужен **Magneto**). Удерживайте эти клавиши нажатыми до тех пор, пока игра не загрузится. После этого вы сможете управлять выбранным персонажем.



Аналогично — для получения бесконечного числа продолжений — после ввода слова **SPAM**, в меню системных установок вы сможете заменить продолжение *continue* на режим *Free Play*.

Civilization 2

(читательское письмо)

Рекомендации

В самом начале выгодно построить Marco Polo's Embassy. Контакт со всеми цивилизациями (чем их больше, тем лучше) даст вам возможность мгновенного обмена технологиями. В дальнейшем вы можете дарить (менять) свои технологии и, остановив исследования, руководить наукой, получая изобретения

за чужой счет. Весь мир работает на вас, каково, а? Только одна маленькая неприятность — врага надо еще убить.

Чудеса света, действующие только в одном городе, желательно группировать. Особенно важно успеть совместить Copernikus' Observatory и Isaac Newton College. Если в дальнейшем вы не будете забывать про караваны, то вполне сможете получить свыше тысячи ресурсов знаний (колбочек) за ход.

Где-то в середине игры надо накопить денег и на несколько ходов (чем больше, тем лучше) перевести все мощности на производство товаров народного потребления. Только не забудьте, что резкий рост населения может быть заблокирован отсутствием акведука или канализации.

Если в конце игры вы имеете города на неосвоенных материках, то они станут мишенью постоянных атак со стороны варваров (до 15 единиц за ход в зависимости от выбранной активности).

Перед тем, как вы собрались с помощью шпиона устроить атомный взрыв в городе противника (plant nuclear device), посмотрите его карту (investigate city). Вероятность того, что шпион будет перехвачен до завершения операции, значительно снизится.

Города, в которых на момент изобретения explosives штамповали поселенцев, будут производить юниты, у которых в качестве home city будет none.

Может оказаться полезной следующая тактика: не ведите открытых военных действий, используйте войска только для подавления бунтов (в самом начале) и разведки, а города перекупайте.

Удачно купленный город содержит достаточно войск для захвата еще нескольких.

При хорошей игре, году этак в двухтысячном, отпадет нужда в банках, рынках и биржах. Капитализация полностью покрывает все расходы.

Если противник создал демократическое государство, а технология фундаментализма у него отсутствует, подарите ее ему. Через некоторое время у него обязательно произойдет революция, и вы сможете перекупать его города и юниты.

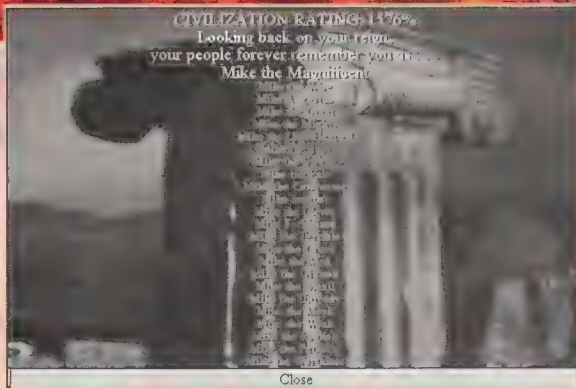
Вы приобрели город и имеете возможность купить еще несколько. Если противник слаб, то при первом же контакте с его партизанами вам будет предложен мир, от которого вы не сможете отказаться (сенат настаивает на своем). В этом случае имеет смысл уничтожить все войска в купленном городе. Сделайте это сразу, не выходя из экрана этого города. И затем отправляйтесь на аудиенцию — причем в этот же ход — причем предварительно купив еще несколько его городов и уничтожив войска во всех, кроме последнего купленного.

И — самый главный совет. Хотя Civilization и считается игрой, не имеющей стандартного решения, все же всегда можно найти вариант, идеально подходящий к каждому конкретному случаю. А найти его очень просто. Сохранившись, проиграйте определенный отрезок времени; перезагрузитесь и переиграйте его заново, но не так, как в первом случае. Сравнив результаты, попробуйте выяснить, что привело к наиболее удачному исходу.

Обнаруженные несурзности и ошибки

Рассмотренные ниже события проявляются на уровне сложности Deity, на более простых уровнях не проверялись.

1. О деньгах. В процессе накопления капитала обратите внимание на сумму 30000. С началом следующего хода вы обнаружите, что на вашем счету по-прежнему находятся те же 30000, а вся заработанная за ход сумма делась незнамо куда. Если вам все же удалось набрать больше указанной суммы, то образовавшийся "излишек" вы можете тратить только на покупку строений. При попытке перекупить юнит противника вам



сообщает, что денег не хватает.

2. О городах. Нельзя строить больше 120 городов, но захватывать можно сколько угодно.

3. О процентах. Набрав примерно триста двадцать пять процентов, вы обнаружите, что ваш результат аннулирован и повторное начисление начнется после набора еще трехсот двадцати пяти (то есть набранные ~325% записались в минус, и следующие ~325% ушли на возвращение к нулю). И так по кругу.

гу.

4. О графике развития. Я так и не понял, от чего и когда это произошло, но в один прекрасный момент, выходя из игры и просматривая свои достижения, я обнаружил, что по графику развития меня только что уничтожили, и с первой позиции я спикировал до полного нуля. Хорошо еще, что очки не тронули.

Игор

Действуя сообразно приведенным советам, мне удалось набрать 1576 процентов (исходя из того, что на уровне сложности Deity за 40 очков дают 5 процентов). Причем мне кажется, что я не сумел использовать *весь* потенциал игры.

Интересно, что сказал бы по этому поводу Сид Мейер?

Михаил Кашаев

Diablo

(читательское письмо)

Прежде чем отправляться на следующий уровень, соберите все предметы на том уровне, где вы находитесь в данный момент, и продайте их кузнецу Грисволду. Перед продажей определитесь, с каким оружием и доспехами будете воевать. Если они достаточно мощные и сгодятся надолго, то лучше отремонтируйте их у кузнеца (в ходе самостоятельного ремонта снижается долговечность предметов).

Не стоит покупать что-либо у Грисволда — скорее всего, во время прохождения игры вам попадутся не менее ценные предметы, чем те, что есть у него в продаже. Начиная с 13-го уровня у лекаря Пепина и ведьмы Адрии появятся в продаже эликсиры силы, магии и ловкости. Пожалуй, это единственные предметы, которые стоит приобретать у жителей города. Наберитесь терпения и курсируйте между адом и Пепином. Каждый раз у него будет какое-то количество разных эликсиров, которые вы сможете покупать.

Если вы играете персонажем-магом, то попробуйте начать игру сначала. После запуска игры выберите опцию new game. Вы выйдете в мир Diablo с набранным ранее уровнем развития и имуществом, которое было в вашем inventory. При этом вам практически не будут начисляться очки за вновь убитых монстров, только за уникальных. Для чего все это нужно? Из-за книг и посохов с заклинаниями. Последних в игре достаточно много, и, рано или поздно, вам попадется такой мощный посох, что и к самому Diablo пожаловать не стыдно.

Сохраняйте игру перед тем, как будете определять свойства волшебных предметов. Зачем? Давайте считать (например у вас есть плащ (cape), который стоит 10 монет (неопределенный). После определения выяснилось, что он действует отрицательно. В результате Грисволд заплатит за него вместо десяти только одну монету. Да и гонорар мудреца Кейна составит еще одну сотню. Итого, ваши убытки составляют 1-10-100 = -109 монет (два пузыря со здоровьем или маной). А если вы определите свойства хорошего двуручного меча? Убытки могут быть гораздо больше.

Подобным же образом сохраняйте игру и перед проверкой shrine'ов и фонтанов. Дело в том, что они могут изменить атрибуты персонажа, а также общее количество поинтов life и mana

(временами — не в лучшую сторону). Фонтаны же действуют хитрее, они снимают с одной из характеристик единицу и добавляют ее к другой. Единица — величина малая, но ее может не хватить, чтобы овладеть каким-нибудь оружием или заклинанием.

Не таскайте с собой все деньги, а оставляйте их на главной площади города, в лабиринте вам они не понадобятся, а место в Inventory будут занимать. Не беспокойтесь, жители настолько честны, глупы или ленивы, что так до конца игры и не соберутся поднять то, что плохо лежит.

Держите все "свиточные" заклинания в рюкзаке, а на поясе — только емкости со здоровьем и маной. Если вас прижмут, то, нажимая hot key пояса, вы без лишних забот сможете пополнять свое здоровье. В этом случае пузырьки действуют всегда безотказно, чего не скажешь о свитках со здоровьем. Если вы его раскрыли и начинаете произносить заклинание, то не факт, что у вас это получится до конца, потому как если вас в это время двинут по голове, то свиток пропадет, так и не исполнив своего предназначения. Напротив, если вы убегаете от монстров и они до вас еще не добрались, то самое время пополнять здоровье с помощью свитков. Почему свитки нужно держать в рюкзаке? Заклинания из рюкзака становятся доступными, если нажать на иконку готового заклинания (которая расположена в правом нижнем углу панели управления). Выберите из появившихся иконок нужную. После этого вы сможете, нажимая правую кнопку мыши, применять заклинания прямо из рюкзака, не захламляя пояс. Исключением являются заклинания посохов, которые становятся доступными через иконки только при наличии посоха в руках.

К вопросу, как убить Butcher, если вы первый раз нашли его комнату. Не старайтесь драться с ним в ближнем бою, а просто приготовьте заклинание *Fire Wall*, после чего встаньте напротив двери в комнату Butcher и проделайте следующую операцию (быстро откройте дверь, поставьте стену огня в комнате вдоль стены (вплотную к последней) и быстро закройте дверь. Раза с третьего успех гарантируется. Эффект увидите сами. Короля Леорика можно забить точно так же, только вам потребуется больше стен. А лучше сделать так (поставьте стену огня у своих ног и, удерживая Shift, бейте палкой. Именно палкой, так как это тупое и тяжелое оружие наиболее эффективно против скелетов (оно также эффективно и против магма демона в пещерах). Если хотите ускорить процесс — ставьте на это же место еще одну стену, а потом еще одну и т.д. При этом внимательно следите за собственным здоровьем, т.к. в ближнем бою король исключительно силен.

Если вы в пещерах собрались выставить *Fire Wave*, то не пытайтесь это делать, если между вами и монстром есть лава. Волна огня все равно пойдет как-то косо, вы истратите заклинание впустую.

Здорово было бы запустить на островок с *Anvil of Fury Guardian'a*, через пару секунд козлы будут уничтожены, да и рогатых он тоже парочку с собой прихватит.

Если вы стоите на берегу небольшого ручейка лавы — будьте осторожны. Монстр, находящийся на противоположной стороне лавы, может вас достать, приблизившись к ручейку вплотную. В частности, это относится к рогатым, которые любят побегать стометровку на рекорд мира.

Находясь в пещерах, не спешите открывать всякие там сундучки и колотить бочки. Иногда они настолько удачно стоят в узких местах, что AI не может провести монстра в обход, давая вам возможность применить дальнобойные заклинания. Например, такую ситуацию можно довольно часто наблюдать на 10 уровне, где, кро-

ме *Anvil of Fury*, обязательно есть и рогатый *Blackstorm*. У входа в закуток, где он находился со своей свитой, часто стоит бочка, которую эта нечисть почему-то не может обогнуть или разбить с разбегу. Периодически выставляя за бочку *Fire Wall*, можно разделаться почти со всеми противниками.

Если вы играете за *Rogue*, то в пещерах вам будут надоедать *Vortex Lord'y*, применяющие заклинания *Inferno*. В случае угрозы — забегайте в дверь и бегите вдоль деревянных балок. Как ни странно, но находящийся по другую сторону монстр не станет жечь вас огнем, хотя вы находитесь в зоне действия его заклинания, а побежит через дверь. Ну а дальше — дело техники, вернее, техники стрельбы из лука. Пройдя через дверь, монстр некоторое время пойдет вдоль так называемой стены прямо на вас по прямой и, если у вас хороший лук, то вы сможете его очень быстро нашпиговать стрелами до смерти, что весьма затруднительно проделать, когда монстр идет по открытому месту. В последнем случае он все время виляет, что затрудняет отстрел.

Начиная с 13 уровня монстры становятся круче, к тому же — у них появляется возможность регенерации хит-поинтов. Желательно во время схватки доводить дело до победного конца. Если подраненного монстра оставить в покое — он восстановит силы и вам придется повторять процесс убийства "с нуля". Если вы не настолько сильны, чтобы справиться с двумя рыцарями, то постарайтесь разобраться с ними поодиночке. Для этого постарайтесь сделать так, чтобы рыцари замечали вас по очереди — продвигайтесь вперед медленно, замирая после каждого шага на 5–10 секунд. Рыцари видят далеко, как только один из них заметит вас — сразу бросится атаковать. Уничтожьте одного — завлекайте очередного. Так и уровень пройдете. Если вы играете за *Rogue* или мага, которые специализируются на дальнобойном оружии и магии соответственно, то не спешите их дальнобойные средства уничтожения применять: постарайтесь заманить рыцаря на разведанную местность, где у него не будет подмоги. Ведь если вы промахнетесь, то можете привлечь внимание других рыцарей, и тогда вам не поздоровится.

Хотите узнать секрет? Оказывается, сквозь стену огня можно пройти не повредившись. Присмотритесь повнимательнее к последней. Она состоит как бы из огненных секций, между которыми есть едва заметные промежутки. Вот по ним-то и можно пройти сквозь огонь (так что это не (стена огня), а, скорее, (столбы пламени)).

Полной уверенности нет, но от способа, которым вы забьете уникального монстра (того, который имеет свое собственное имя), зависит и предмет, который вы получите после его гибели. Если с помощью *Stone Curse* и оружия, то и предмет будет не ахти каким, а если только в ближнем бою и не прибегая к заклинаниям, то предмет будет достаточно мощным. Аналогично обстоит дело и с выпивкой. С полным восстановлением сил — нет вопросов, здесь все срабатывает надежно, а вот о частичном восстановлении разговор особый. Складывается ощущение, что после того, как вы их заполучили, они начинают терять

мощность и, если вы используете их через большой промежуток времени, то восстановление сил будет совсем незначительным, а если сразу, то максимальным.

Странно, но в аду у магов нет защиты от того заклинания, которым они пользуются с помощью посохов. Отсюда мораль — клин клином вышибают.

Если из всех ваших заклинаний самым хорошим является заклинание телекинеза, то и оно может стать оружием против монстров, у которых нет защиты от огня. Вам понятно, к чему я клоню? Нужно поставить всего лишь одну стену



огня и потом периодически отправлять в нее монстра. Ну и сам Diablo. Слухи подтвердились — Holy Bolt на него действует, хотя не так эффективно, как хотелось бы. Для его уничтожения потребуется порядка двадцати зарядов. Наносить удары ими нужно непрерывно, чтобы он не успевал восстанавливать силы.

Cheat дублирования предмета

Поместите любой предмет перед Town Portal. Щелкните мышкой на предмете и зайдите в портал. Когда окажетесь в городе — предмет будет в вашем Inventory. Вернитесь через портал обратно — предмет окажется там, где вы его положили (работает не для всех версий).

Red Alert:

Укрощение Красной Угрозы
(первая половина)

За Red Alert прочно закрепилась слава невоскрываемой игры, для которой нет паролей. Если в Command&Conquer можно было сделать себе денег, то в RA этот вариант не проходит. И в то же время Red Alert представляет собой обширное поле деятельности для желающих изменить что-нибудь в игре посредством элементарного взлома. Изменению поддаются практически все параметры — от стоимости постройки зданий до времени перезарядки оружия. Мы хотим предложить вам достаточно полное руководство по взлому Red Alert.

Закрыв глаза, помедитировали, сосредоточились, глубоко вдохнули и приступили к делу. Для начала загружаем файл *redalert.mix* в любой достаточно мощный текстовый редактор (желательно — для DOS), находим в нем слово *rules* и, начиная с этого слова, выделяем весь текст до титров. Вставляем выделенный фрагмент в файл *rules.ini* (его размер станет 65 Kb) и помещаем этот файл в каталог с игрой. Можно отключить глаза. Теперь, с помощью того же текстового редактора, в игре можно создать очень многое, например, инженера-терминатора, вооруженный харвестер или пять уровней сложности.

Если вы дружите с английским языком, то разобраться, что к чему, будет проще — в файле есть необходимые пояснения. Тем, кто играет впервые и хочет поскорее победить, можно порекомендовать создать тип очень крутого супергероя, наклонировать его в нужном количестве — и вперед, к бесславной славе. Если же вам уже надоело играть в пройденную RA по старым правилам — измените основные параметры, и вам вновь станет интересно с ней баловаться. Принцип изменения параметров прост, если параметр измерялся в процентах — пользуйтесь процентами, если были проставлены цифры — и вы пишете цифры, было No — пишете Yes, и т.д. А что конкретно изменять, вы узнаете из написанного ниже.

Crates — контейнеры с бонусами

CrateMinimum — минимальное количество контейнеров на одного игрока. **CrateMaximum** — максимальное количество контейнеров на

одного игрока. **CrateRadius** — радиус, в пределах которого действует эффект бонуса. **CrateRegen** — количество минут для регенерации содержимого контейнера. **UnitCrateType** — конкретный бонус для конкретного юнита (поле — случайная генерация). **WaterCrateChance** — шансы генерации контейнера на воде по сравнению с возможно-

стью появления его на земле (только в режиме multiplayer). **SoloCrateMoney** — количество наличных в ящике с деньгами (для одного игрока). **SilverCrate** — бонус при нахождении серебряного ящика (действует только в режиме одного игрока). **WaterCrate** — бонус при нахождении ящика на воде. **WoodCrate** — бонус при нахождении деревянного ящика.

Special Weapons — специальное оружие

ChronoDuration — время, в течение которого юнит будет находиться в состоянии хроносдвига до момента возвращения на место старта.

ChronoKillCargo — уничтожается ли груз объекта при действии Хроно-эффекта. **ChronoTechLevel** — технический уровень базы, при котором Хроно-завод способен произвести Хроно-Эффект. **GPSTechLevel** — технический уровень базы, при котором появляется возможность использовать спутник GPS. **GapRadius** — радиус действия глушителя радаров (в квадратах). **GapRegenInterval** — регенерация поля глушителя (время). **IronCurtain** — время действия неуязвимости. **ParaTech** — технический уровень базы, при котором возможно создание парашютистов. **ParabombTech** — технический уровень базы, при котором возможно создание парашютных бомб. **RadarJamRadius** — расстояние, на котором действуют передвижные радарные глушители. **SpyPlaneTech** — технический уровень базы, при котором возможна посылка самолетов-шпионов. **BadgerBombCount** — число самолетов, сбрасывающих парашютные бомбы. **QuakeChance** — вероятность сбоя времени при каждом применении Хроно-эффекта. **QuakeDamage** — процент повреждений, наносимый при сбое времени. **VortexChance** — вероятность появления Водоворота Времени при каждом применении Хроно-эффекта. **VortexDamage** — ущерб, наносимый Водоворотом. **VortexRange** — пределы движения Водоворота. **VortexSpeed** — скорость движения Водоворота.

Repair and Refit — ремонт и перезарядка

RefundPercent — часть стоимости здания/юнита, возвращаемая игроку при продаже последнего. **ReloadRate** — количество минут на перезарядку одного снаряда для самолета/вертолета. **RepairPercent** — стоимость ремонта здания относительно его полной цены. **RepairRate** — количество минут между каждым шагом ремонта. **RepairStep** — объем восстановительных работ для здания, соответствующий одному шагу ремонта. **URRepairPercent** — стоимость ремонта юнита относительно его полной цены. **URRepairStep** — объем восстановления жизнедеятельности юнита на каждом шаге ремонта.

Combat and Damage — бои и повреждения

TurboBoost — коэффициент повышения скорострельности оружия, при применении против авиасредств. **APMineDamage** — уровень повреждений при взрыве противопехотной мины. **AVMineDamage** — уровень повреждений при взрыве противотанковой мины. **AtomDamage** — ущерб от ядерной бомбы (не зависит от места). **BallisticScatter** — максимальная радиус рассеивания для баллистических видов оружия. **BridgeStrength** — степень защиты моста (чем больше, тем труднее взорвать). **C4Delay** — интервал в минутах между моментом закладки бомбы в здание и моментом взрыва. **Crush** — расстояние, на котором юниты на гусеничном ходу будут стремиться раздавить пехоту (только для компьютера). **ExpSpread** — уровень повреждений в соседних квадратах (от 256 ед.) для взрывающихся объектов (если Explodes=yes). **FireSupress** — радиус, в пределах которого ведется поиск дружественных силы и по ним не открывается огонь. **HomingScatter** — разброс при наводке самонаводящихся ракет. **MaxDamage** — максимальный вред, наносимый одним выстрелом. **MinDamage** — минимальный вред, наносимый одним выстрелом. **OreExplosive** — в случае уничтожения харвестера — руда взрывается. **PlayerAutoCrush** — ваши танки будут автоматически давить пехоту. **PlayerReturnFire** — юниты игрока ведут ответный огонь более агрессивно. **PlayerScatter** — юниты игрока будут рассеиваться, чтобы избежать ранений. **ProneDamage** — ползущая и лежащая пехота получает меньше повреждений. **TreeTargeting** — позволяет прицеливаться в деревья. **Incoming** — если скорость приближающегося снаряда меньше указанной, то цель попытается увернуться. **BailCount** — количество перевозимой харвестером руды. **BuildSpeed** — время в минутах для производства чего-либо стоимостью в 1000 кредитов. **BuildupTime** — время прокрутки анимации постройки. **GemValue** — стоимость одного кристалла в кредитах. **GoldValue** — стоимость единицы золота. **GrowthRate** — количество минут, за которое вырастает руда. **OreGrows** — становится ли руда плотнее со временем. **OreSpreads** — расширение рудного месторождения. **OreTruckRate** — скорость, с которой харвестер добывает руду (чем больше, тем медленнее). **SeparateAircraft** — первый вертолет приобретает отдельную площадку. **SurvivorRate** — часть стоимости здания, которая при его разрушении идет на создание "уцелевших" солдат.

Alrick
Navigator Crack Group

ЗНА МЕНИТЕРА





"Реальность есть нечто, что мы воспринимаем как реальность"

Людвиг Фейербах

ИГРА

Сюжет Игры

Существует наша реальность и существует мир, где компьютерные игры обретают вещественное бытие. Обретают за счет того, что в них верят создатели игр, и верят игроки.

Однажды на стыке двух реальностей заводится Неверие, в котором воплощается предвечный Хаос, жаждущий пожрать всякую упорядоченность, а вместе с ней и всякую жизнь.

Неверие представляет собой нематериальную мыслящую субстанцию, обладающую способностью, подобно радару, воспринимать чужие мысли; пропуская мысли через себя, оно искажает их. Поддерживающая мир компьютерных игр людская вера, пройдя через фильтр Неверия, приводит к нарушению причинно-следственных связей в этом мире. Игровые вселенные перемешиваются и срываются друг с другом. Многие персонажи и герои забывают свою историю, забывают свои цели и стремления и преобразуются в уродливые чудовищные пародии на самих себя. Другие подчиняются Неверию и, потеряв разум, становятся слепыми исполнителями его воли. Третьи же, по игровым сценариям одержимые ненавистью ко всему живому, поступают на службу к Неверию — и их не волнует то, что они способны Хаосу и что, если Хаос победит, стигнут вместе с тем, против чего ныне борются.

Искажается и преобразуется все, и даже вещи могут обретать некую извращенную ирреальную жизнь. Однако вместе с тем рушится и всеобщее Равновесие, которое столь же бесконечно и безвременно, как и сам Хаос.

Как противовес Неверию, в мир компьютерных игр нисходит Носитель Равновесия. Человек внешне и полубожественная сущность внутренне; существо, лицом которому служит неподвластная времени и пространству звездная бесконечность. Носитель Равновесия присваивает

себя имя "Безликий" — так как он не Добро и не Зло; он есть лишённая эмоций Третья Сила, у которой нет собственного "я". И поэтому он — безликий.

Однако Безликий, представляя собою уравнивающий баланс между мировыми потоками Хаоса и Порядка, не способен предпринять каких-либо действий на стороне первого или второго. Носитель Равновесия не обладает правом вмешиваться во что-либо как действующее лицо. И не может воспрепятствовать Неверию.

Почти не может.

В мире компьютерных игр объявились Хаос и Равновесие — но не было представителя Порядка. И, восстанавливая баланс, Безликий призывает в мир компьютерных игр Игрока.

Кто такой Игрок? Возможно, это собранная воедино духовная сущность всех тех в нашей реальности, для кого слово "компьютерная игра" не является пустым, лишённым смысла звуком. Возможно, Игрок — это конкретный человек, по случайности и в согласии со своей доброй волей оказавшийся вовлечённым в развернувшееся противоборство.

Безликий переносит Игрока из нашей реальности в мир компьютерных игр, и весы уравниваются. Игрок является носителем веры, которая действует напрямую, не проходя через искажающий фильтр сущности Неверия. Встретив две влившиеся одна в другую игры, Игрок способен разделить их, всего лишь назвав их, — но если он ошибется, то этим лишь упрочит позиции Неверия. Произнеся имя и происхождение чудовищно преобразованного персонажа, он вернет его в прежний облик, — но если Игрок ошибется, то персонаж может стать орудием Неверия.

Неверие и Игрок неубиваемы — первое попросту неуязвимо, а последний, приняв смерть *там*, возрождается *здесь*, чтобы снова отправиться *туда*. За Неверием стоит Хаос, за Игроком стоит Поряд-

док.

Что же касается Безликого, то он проявляет себя минимально, руководя наиболее значимыми поступками Игрока и в форме трудноразрешимых головоломок ставя перед ним требующие разрешения задачи (квесты). Безликий выявляет проблему — но лишь Игрок может попробовать ее решить.

В этом выпуске "Навигатора" мы представляем на ваше рассмотрение "Сагу о трех мирах", первую часть развернувшейся битвы между Хаосом и Порядком, между Неверием и Игроком. И мы надеемся, что вы включитесь в эту битву. Причем чуть ли не в буквальном смысле этого слова.

Потому как в мире компьютерных игр всякое глобальное действие становится игрой. И происходящее противостояние также превращается в Игру.

Игру, принять участие в которой может каждый, кто захочет.

А какова в этом всем моя роль?

Будь мы циниками, то сказали бы, что Игра — это просто викторина, сделанная в форме переходящего из номера в номер приключенческого рассказа. Вопросы в викторине — это задачи, возникающие перед главным героем (Игроком) по ходу развития сюжета.

Отвечая на вопросы, вы зарабатываете кредиты (условные, разумеется), на которые затем можете приобрести какой-либо приз из приводимого в конце списка. Собственно, там же разбирается и вся система зарабатывания кредитов / получения призов.

Однако есть и еще один аспект, который для обычной викторины как-то не свойственен. Дело в том, что каждая следующая часть (кстати, будущие будут меньше по размеру) Игры пишется нами на основе ваших ответов.

По каждому Квесту, то есть вопросу,



мы смотрим, какой именно ответ преобладает (при этом не принимаются в расчет все “не знаю”, а также откровенно ошибочные решения — Игрок ведь не идиот, чтобы, к примеру, спутать Duke Nukem 3D с Full Throttle, или еще нечто в таком же духе!). Решением Игрока становится наиболее часто встречающийся ответ. И в зависимости от этого разворачивается дальнейший сюжет.

А как следствие — Игрок ведь может и проиграть. Потому как каждый его неверный шаг упрочивает позиции Неверия. И по законам Игры проигрыш Игрока будет означать гибель мира компьютерных игр. А по законам нашей реальности, что куда как более вероятно, это будет означать позор и для “Навигатора”, и для тех, кто примет участие в разгадывании. ;—))

Вот, собственно, и все.

И пора приступать к Игре.

Сара о трех мирах

— Ты всего лишь смертный, я же емь бессмертие. Имя мне — хаос. Я появилось прежде основания времен, а следовательно, я было всегда. Что емь бог? Нечто, во что жалкие существа, наделенные пульсом, дыханием и сознанием, желают верить. Но нет такого бога, в которого бы верил всякий. Как нет того пространства, где в меня бы не верили, так как в каждом живущем сердце всегда обитает Неверие.

— Твои слова — всего лишь слова. За многословием скрывается твое бессилие.

— Ты дерзок. Но мир компьютерных игр, созданный прихотливой человеческой волей, будет разрушен. И ты не можешь помешать мне. Так как нет такой игры, в реальность которой верил бы каждый.

— Дружище, да ты противоречишь само себе! Да, нет такой игры, в которую бы верил каждый. Однако же мир игр существует, а значит, всеобщей веры не требуется. Достаточно веры одного человека.

— Ты не сможешь отличить правду от лжи. Ты не сможешь разгадать моих обманов. Ты — всего лишь человек!

— Согласен. И в том, что я человек, заключается моя сила. Я могу создавать миры. Ты же можешь только разрушать. Способно ли слепое разрушение противостоять созиданию?

— Ты смешон в своем стремлении обуздать хаос!

— Вот и отлично. Но если не возражаешь, я оставляю за собой право посмеяться последним. Надеюсь, ты готово поднять занавес и начать обещанную трагикомедию?

— Добро пожаловать в страну искаженной реальности, человек...

* * *

Часть I

Остров среди воды

...Приятно холодящий кожу лица ветерок и мерно накатывающийся шум прибоя. Поскрипывание, какое могут производить старые высохшие доски. Такое ощущение, что я на корабле, плывущем в неизвестном направлении под управлением невидимого штурмана.

Я оглядываюсь вокруг, и мои чувства позволяют мне увидеть землю, на которой я оказался волею судьбы, с высоты птичьего полета. Я на острове, на небольшом острове посреди безбрежных просторов океанской воды. С высоты он кажется маленьким и незначительным, но в действительности его размеры куда как больше. Остров и вправду чем-то напоминает корабль.

— Два мира, вопреки всем законам, слились воедино. Ты был в каждом из них, но сейчас перед тобой новая реальность, которая не имеет права на существование; и ты никогда не был здесь. Твой первый квест состоит в том, чтобы провести границу между мирами. И запомни: в реальность двух миров вторглось Зло третьего мира, и здесь оно готовится расцвести небывалым цветом. Неверие ставит наместников, которые в силу своей природной ненависти готовы уничтожить всякую жизнь в любой ее форме.

— И что от меня требуется, в итоге?

— Ты должен остановить Зло. Ты должен разделить миры...

Безликий остается в своем репертуаре. Материализовался в воздухе, приняв форму облака, наставил кучу загадок и, не удосужившись дать ни одного, даже самого завалящего совета, плавно растворился. Где он тут углыдел Зло? Кто с кем перемешался?!.. Тоже мне, всезнайка...

Делать нечего — я отправляюсь бро-

дить по острову.

Красивейшие леса резным обручем стягивают его берега. Под ногами скрипят неряшливо пригнанные одна к другой доски, образующие подобие дороги, непонятно с какой целью проложенной по опушке ельника. У подножия одной из елей, резко дисгармонируя со всем окружающим, стоит ванна, наполненная кровью. Рядом с ней, поверх припорошенной опилками травы, опять же кровью нарисована восьмиконечная звезда-паутина. На противоположных лучах звезды притаились пауки, два белых и два черных (соответственно, все они занимают четыре луча, четыре же остаются пустыми). Чертовщина какая-то...

Я продолжаю идти. ...Берег, и древесный помост с поднимающейся на него дорожкой, и на помосте навеки застыла гротескно-ирреальная космическая ракета, устремленная на линию горизонта. На боку ракеты корявым почерком выведено:

*“Прочти мое лицо,
но в него не смотри,
Ладони для счета,
на них — ни щели;
Пусть я лишен ног,
но я годен для бега
Будь мы родней,
ты был бы сыном моего сына”*

Бред, короче говоря, да и зарифмовано фигово.

Часовня, чье основание погрузилось в воду. Под циферблатом мерно раскачивается маятник; рядом с часовней на волнах колыхается причудливым образом вырезанный фрагмент шахматного поля, на котором в такт движению маятника движутся четыре фигуры. Фигуры имеют облик крылатых демонов — два красных и два пепельно-синих. Ноги демонов оканчиваются копытами, за их спинами — широкие кожистые крылья, красные демоны держат в руках мечи. Приглядевшись, я с изумлением обнаруживаю, что демоны передвигаются исключительно буквой Г, как если бы они были шахматными конями. Хотел бы я знать, кто разыгрывает эту адскую партию и, что не менее любопытно, с кем!

Словно в ответ на мои мысли, с неба раздается гадкий хохоток, явно принадлежащий человеку, и на кратчайшее мгновение остров представляется мне гигант-



ской заброшенной усадьбой, где каждая из комнат содержит в себе какую-то часть острова. Впрочем, восстанавливая в памяти увиденное (а не привиделось ли мне? — мелькает предательская мысль), я замечаю, что по усадьбе бродят некие полупрозрачные тени, о которых с уверенностью можно сказать лишь то, что с людьми у них общего не больше, чем у меня с этими демонами на шахматной доске. Зато с демонами на шахматной доске — навалом.

“В хорошее же местечко меня занесло! Кайф, да и только! Хотелось бы знать, чего конкретно от меня ждут! Разделить два-три-сколько-их-там-суммарно миров — это, конечно, классно. Осталось уточнить, как это сделать!..”

На этом чудовищном острове-корабле-усадьбе я чувствую себя так, как если бы был единственным живым существом во Вселенной. Или как единственная выжившая рыба в пруду, испытавшем на себе вредное воздействие нескольких шахшек динамита.

— Эй, Плащ Безглазый! — ору я, сложив ладони рупором, и одиночество ненадолго отступает, попутно огрызаясь судорогами враз охрипшего горла и гася эхо моего крика в незбылемо застывших елях дальнего леса. — Ты бы объяснил толком, чего конкретно ты от меня хочешь? Мне что тут, до скончания веков без дела ошиваться?!

Заслоня тусклый диск солнца, безлико мерцающий посреди наготы едва прикрытого облачками неба, проявляется клочок звездной бесконечности.

— Иди в Библиотеку, — безапелляционно провозглашает звездная бесконечность (она же — Безликий) с высоты своего поднебесного положения и исчезает.

Демонстративно пожав плечами и бросив последний взгляд на шахматную доску (интересно, а победить-то в этой игре вообще возможно?), отправляюсь на поиски Библиотеки.

Библиотека

Стая гигантских летучих мышей с истеричными воплями вырвалась мне навстречу, едва я открыл дверь. Я отпрыгнул назад и встал в стойку, запомненную в каком-то из файтингов, и пожалел, что на мне нет каких-нибудь доспехов. По сча-

стью, мои бойцовские приготовления оказались излишними: мыши, как по команде, устремились в поднебесье, не забывая при этом выкрикивать мне всяческие “нецензурные” выражения на своем языке... Хорошо, что я в ноль не секу по-ихнему...

Я в Библиотеке. Помещение имеет форму восьмиугольника. На другом конце помещения напротив меня — шкаф, уставленный книгами, многие из которых своей потрепанностью претендуют на то, что написаны во времена ветхой старины. Справа от шкафа — картина с изображением входа, слева — картина с изображением лестницы. Рядом с ними, ближе ко мне, на стенах находятся две полки (они расположены одна напротив другой), на них лежат красная и синяя книги. И совсем уже рядом со мной находятся карта острова (слева) и камин (справа). Шикарное красное дерево, которым обиты стены Библиотеки, резко контрастирует с загаженным летучими мышами полом. Пыльный запах древних книг и вонь перемешиваются, образуя першашую в легких гремучую смесь, в которой, кажется, содержатся все газообразные вещества таблицы Менделеева, кроме кислорода.

Аккуратно переступая через мышинные испражнения, я добираюсь до книжного шкафа. И первым делом мое внимание привлекают восемь книг, которые явно образуют какую-то головоломку. Что-то такое дико знакомое...

Пелена из алого пурпура, застилавшая память, разрывается надвое, и перед глазами возникает ряд цифр. Сообразуясь с их последовательностью, я принимаюсь переставлять книги, каждый раз беря пару; на корешке каждой из книг изображен анимированный череп с бегающими глазками и в такт им пульсирующим открытым мозгом. Вторую и третью в девятый и десятый пазы. Пятую и шестую — в освободившиеся. Восьмую и девятую на место пятой и шестой. И, наконец, первую и вторую на место восьмой и девятой.

Я едва успеваю отпрыгнуть назад — вмиг объятый пламенем, шкаф с треском обрушивается в образовавшийся в полу пролом; раздвигая стены и обугливая роскошное красное дерево обивки, из-под земли выдвигается пылающая мраморная лестница, огражденная не менее мрамор-

ным бордюром.

Что за чертовщина! Как может гореть огонь на мраморе? Колдовство? Но чье?

Зародившись где-то под потолком, по Библиотеке начинает юлой метаться тонкий издевательский хохоток, уже слышанный мною однажды около стоящей в воде часовни.

— Безликий!

— Иди в огонь!!! — громогласно приказывает человек без лица; в металлические нотки его голоса вылетается надрывающийся на высоких частотах хохоток.

“Мрамор не может гореть. Мне противостоит волшебство. Ирреальность. Но я должен верить в то, что вижу. Иначе Неверие победит меня...”

Я закрываю глаза. И шагаю в огонь. Успеваю выругаться на самого себя: “Каминкадзе всеверующий!..”.

Часть II

Сквозь огонь

Огонь не жжет! Для надежности прикрыв глаза рукавом, я осторожно спускаюсь по лестнице куда-то в глубины земли и гадаю, когда же наконец достигну дна. Все звуки затихли, едва я ступил на первую ступеньку: остался лишь мягкий шелест, как будто кто-то медленно протягивает между пальцами тончайший шелк. Должно быть, это и есть звук волшебного пламени...

Углубившись в ритмичное переставление ног и сосредоточившись на том, чтобы не оступиться, я совершенно забываю о том, что вместо следующей ступеньки может оказаться твердая ровная земля; и когда названное событие таки происходит, я обнаруживаю себя теряющим равновесие и летящим носом вниз с ругательством на устах, которое, надо признаться, к миру компьютерных игр не имеет ни малейшего отношения. Вовремя успеваю подставить руки и царапаю ладони о мелкие камешки, которыми устлан... Песок!

Щурясь, я поднимаюсь на ноги. Бескрайняя пустыня, равнина из мельчайшего песка, и совершенно не сообразующиеся с ней густые белые облака, плотной пеленой заложившие небо. Облака висят неправдоподобно низко: создается иллюзия, что до них можно дотянуться, достаточно



слегка подпрыгнуть. Передо мной лежит ровная укатанная дорога, выходящая через пустыню и тонкой змейкой врывающаяся в горизонт. Метрах в двухстах по дороге я вижу какой-то постамент, на котором, кажется, восседает некое существо. Или, может, это мраморная статуя?

Воспоминание о мраморе заставляет меня резко обернуться — вдруг лестница исчезла, заточив меня в этой пустыне навечно?

Мне в лицо пышет жадное пламя — я инстинктивно отшатываюсь назад, и второе мое слово, произнесенное в этой непонятной пустынной стране, вновь оказывается далеким от того неуловимого сказочного духа, которым она пронизана. Лестница находится там, где ей и надлежит быть; поднимаясь ступенек на пятьдесят, она доходит до облаков и теряется в них. М-да...

Ну что тут поделаешь? Разворачиваю стопы свои на 180 градусов и иду по дороге к постаменту. Ничего иного путного в голову как-то не приходит. Легкий ветерок ерошит волосы на голове и терроризирует щиколотки — тем, что забрасывает в обувь мельчайшие крупинки песка.

...Оно не мраморное, не деревянное, не стеклянное, оно вполне даже живое. Оно восседает на постаменте из покрытой зеленым налетом окисления бронзы. Кра-

сивое женское лицо, которое портят лишние зрачков красноватые глазки. Покрытое грязной свалившейся шерстью тело какого-то животного. Уродливые коричневые крылья уныло покоятся за спиной. Тонкий крысиный хвост обвивается вокруг крепких птичьих ног. Красавец, хоть портрет с него пиши...

— Помоги мне! — трескучим голосом скрипит существо, как будто проводит ножом по стеклу или наждаком по асфальту, и я невольно вздрагиваю.

Женское лицо обращается ко мне, но беззрачковые глаза не позволяют понять, видит ли оно меня.

Храбрясь, я гордо складываю руки на груди, задираю подбородок и выставляю вперед правую ногу.

— А какого рода помощь тебе, собственно, требуется?

Глубокий вздох, легкое подергивание крыльев.

— Раньше здесь был огонь, — начинает существо, и я приготавливаюсь к долгому повествованию, заранее начиная скучать. — Он обитал везде, на каждом клочке этой земли. Потом что-то иссушило его. Сначала огонь перестал жечь. Было пламя — но то было мертвое пламя. Потом огонь превратился в бескрайнее облако и поднялся к небу, — я невольно поглядел наверх, на застывшую небосвод клубящуюся пелену. — И теперь моя жизнь лишена радости...

Не будь оно столь отвратительно, я бы мог даже и пожалеть его.

— А что ты от меня-то хочешь? Я, знаешь ли, огнем повелевать не то чтобы особо умею!

— Ты можешь быть посланником.

— Могу, конечно. А чьим?

— Безликого.

“Меня рассекретили!”

— Или же Неверия.

“Так, теперь еще и оклеветали.”

— Я то могу быть кем угодно, но ты что чего от меня хочешь? — несколько раздраженно вопрошаю я, и чуть не добавляю — “чучело на постаменте!”

— Если ты посланник Безликого, я могу дать тебе совет. Если же ты посланник Неверия, то...

— То что?

— ...то живым ты отсюда не выйдешь, — лаконично заканчивает существо.

Я демонстративно зеваю, мысленно изо всех сил взывая к Безликому и одновременно пытаюсь сообразить, какого рода опасность может представлять мне незнакомое творение, если дело дойдет до поединка.

Безликий и не думает откликаться.

— А если не чей-то посланник, а вообще стороннее лицо?

— Исключено.

— Хорошо, не стану зря спорить. Я — посланник Безликого, хотя, честно говоря, меня никто сюда не присылал, я действую по собственным соображениям. Как я могу доказать, что Неверие — не мой... хм... хозяин..., а враг?

— Отгадай мою загадку. Если ты истинен, ты знаешь ответ.

“А если я истинен, но ответа все же не знаю?..”

— Запросто. Излагай.

И оно изложило.

“Власть была низвергнута, и страна раскололась на четыре королевства: обиталища льда, туманов, воды и теней. Королевства возглавили мистические чудовища, и сила каждого из четырех заключалась в одном из четырех камней. Назови имя смельчака, дерзнувшего отправиться в одиссею, целью которой было отобрать камни у чудовищ, и каковы были двигавшие им мотивы?”

Я не имею ни малейшего представления, о чем идет речь. Точнее, нечто подобное вспоминается, но что именно?..

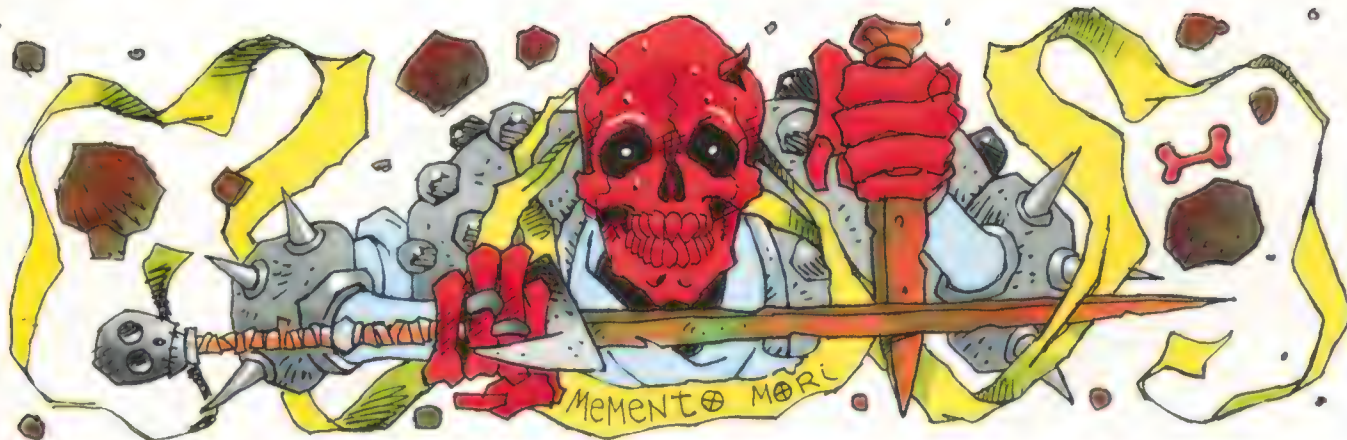
— Арагорн! — наугад брякаю я, с чего-то вдруг решив, что его звали именно так. — А камни ему были нужны, чтобы объединить все четыре королевства, воцариться на престоле и навести в стране порядок!

Существо запрокидывает голову и заходит в булькающе-скрипучем горловом хохоте. Мне отчего-то становится зябко...

“Наверно, его все ж таки звали не Арагорн, а как-то иначе...”

— Ты — истинный посланник Безликого! — торжественно изрекает существо, отсмеявшись, и его крылья расправляются, а кончик хвоста начинает методично постукивать по бронзовому постаменту. — Только человек мог сморозить такую





несуветную чушь! Ты промахнулся по всем параметрам, — в красноватых глазах проявляются плазменные зрачки. — Но будь ты Неверием, твой ответ не был бы столь очевидно глуп, он нес бы в себе обман, изменение мироосновной структуры, что угодно — но только не высказанный тобой идиотизм, — плечи расправляются, свалывшаяся шерсть начинает вылезать ключьями, открывая толстенную красную кожу. — Уходи. Ты вселил радость в мое сердце. Огонь возвращается — он чувствует присутствие Созидающего. Уходи, пока он не начал жечь, потому что тогда уже тебя не спасет ничто, — черты лица становятся грубее, губы оттопыриваются вырастающими клыками. — Ты обещаешь искомое в бассейне, что стоит в окружении колон с символами созвездий. Положи ладони на воду — дальше все свершится само. Головоломка уже решена. Тебя уже ждут. Теперь иди.

Подчиняясь совету, хоть он и высказан в приказном порядке, я поворачиваюсь и бреду обратно к мраморной лестнице.

“Чье присутствие оно чувствует? Созидающего?”

Только трое могут быть названы Созидателями. Неверие, Безликий и моя скромная персона. Вариант моей персоны отпадает сразу: чего меня чувствовать, я и так тут ошиваюсь, во всей своей, по некоторым оценкам спорной, красе! Безликий куда-то запропал (оставлю себе спорную надежду, что уж кто-кто, а я бы ощутил его присутствие раньше, чем этот выполнен!). Остается — Неверие.

“Но Неверие не Созидает!”

“Или?”

Можно ли трактовать Разрушение как Созидание?

“Возможно ли?..”

— Думай над моей загадкой! — гремит мне вослед; в голосе существа уже нет скрипа, в нем звучит добела раскаленный металл. — Думай, человек! Мы еще встретимся с тобой! И тогда я вновь спрошу тебя! И если ты не ответишь на мой вопрос, тебе придется худо! Ой, как худо тебе придется!

На песке, куда ни кинь взгляд, всюду возникают язычки пламени; их нет только на дороге, по которой иду я. Словно бы танцуя, они мечутся один к другому, и с

каждой секундой их становится все больше.

Угрозы потоком льются мне вослед, но я не ускоряю шага и не оборачиваюсь.

Гигантское облако над моей головой покрывается мельчайшей сеткой голубых молний. Вопли существа становятся неразборчивыми, а отдельные фразы, которые мне удастся уловить, лишены смысла.

...Я добираюсь до лестницы, когда по бокам дороги уже высются трехметровые огненные стены (но, к счастью, огонь пока что не жжет). И — вот уж действительно чудо! — мраморная лестница более не охвачена пламенем. Как если бы огонь с мраморной лестницы перетек в пустыню, напивав ее своим удушливым дыханием и полновластно воцарившись на лишенных жизни просторах?..

Сступив на первую ступеньку, я впервые за все время оглядываюсь.

Существо на постаменте превратилось в... красного демона с шахматной доски, что была около часовни! Огромного роста, с блистающим мечом в руке, гордо расправив широкие крылья, он стоит на постаменте и смотрит в мою сторону, а вокруг него закручиваются огненные смерчи.

— Запомни, человек: меня зовут Балрог! — громогласно ревет монстр, покрывая ликующее небесную высь желто-оранжевое море. — Ты придеешь ко мне! И я буду ждать тебя, человек!!!

“Флажок тебе в лапы и электричку навстречу, — думаю я. — Жди на здоровье.”

Как если бы рев монстра обладал силой разгоняющей тучи пушки, ставшие уже кроваво-багровыми облака над погруженной в горнило огня пустыней разрываются, и в прорыв вонзаются сверкающие лезвия солнечных лучей — выглядит это так, как если бы посреди неба открылся действующий вулкан. В ту же секунду заполонивший пустыню огонь начинает быстро нагреваться, и я, позабыв всякую гордость, пулей устремляюсь вверх по мраморной лестнице, обратно в Библиотеку, если таковая еще сохранилась...

Что это была за игра? В голове у меня пусто, как в кастрюле из-под супа, и не рождается ни малейших вариантов. Возможно, эта игра так и не была создана, зачехнув до выхода в свет, и теперь ее мир

питают одни лишь мысли разработчиков? Или, может, она еще только будет создана?..

Я бегу вверх по лестнице, боясь оступиться, а в пустыне из огня вырастают лабиринты, среди которых проявляются гротескные тени нелюдей; на затвердевающим камне полов возникают черные саркофаги, а из стен выдвигаются арки, похожие на моленные алтари.

Нет, эта игра не зачала в разработке, и я уже почти узнаю ее, — но только весь этот огонь незнамо откуда взялся, да и пустыня невесть каким макаром сюда присобачена...

Я уже почти догадался.

Почти.

Часть III

На перепутье

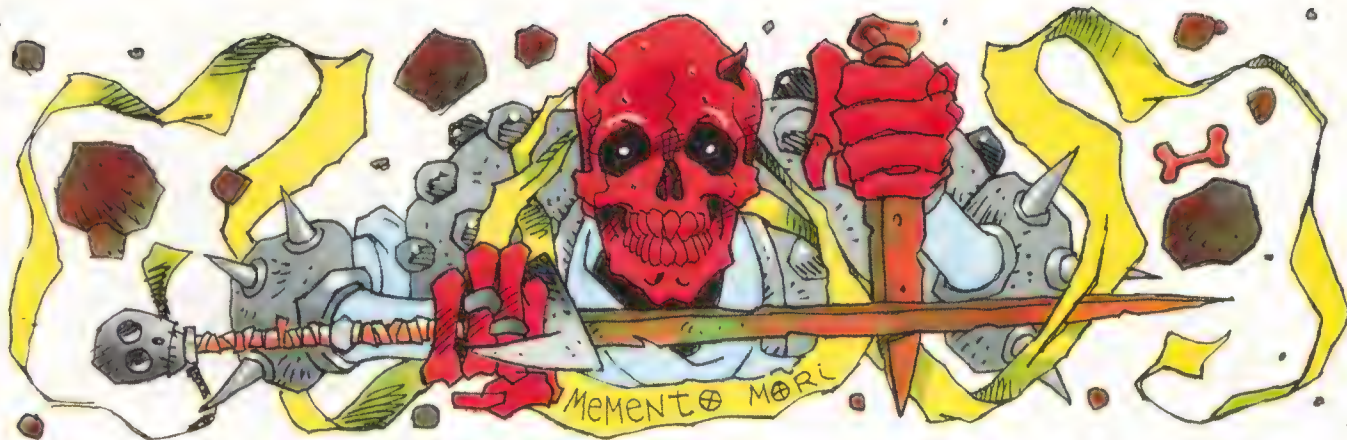
В Библиотеке меня встречает Безликий. Объявился наконец, птица перелетная!

На этот раз Носитель Равновесия предстал в своем обычном прикиде. Темно-багровый плащ, сотканный из плотной парчовой ткани. На голову накинута капюшон, оставляющий открытым лишь лицо; правда, вместо лица у него звездное небо (отсюда и прозвище — Безликий, человек без лица, — хотя, конечно, человеком его можно именовать лишь в тройных кавычках). Из прочих частей тела открыты одни только руки, с бледной кожей и тонкими синеватыми прожилками, расположенными совсем не там, где у людей проходят вены (одно время меня мучило подозрение, что это татуировка, сделанная сильной кислотой в состоянии крайнего подпития). Последний штрих к портрету: у Безликого нет ног, и единственной формой его передвижения является полет в вертикальном положении (при этом подол плаща полощется по земле, собирая всю грязь, но неким чудесным образом совершенно не пачкается).

— Поздравляю, — изрекает Безликий, и звездное небо лица его отражает ровно столько эмоций, сколько может отразить звездное небо. То есть ровно нисколько.

— Спасибо, — искренне благодарю я. — А за что?

— Помнишь ли ты еще свою задачу? — слова роится медленно и веско. Не к доб-



ру.

— Разумеется, ваше звездочество! — разозленный тем, что Безликий отсутствовал при разговоре с тем неидентифицированным “демонозавром” в пустыне, я позволяю себе острить. В конце концов, Носитель Равновесия — всего лишь божок мира компьютерных игр, а я — один из тех миллионов игроков, кто этот мир создал! Так кто тут главный?

Безликий на мой слабо замаскированный наезд никак не реагирует.

— Ты дал неверный ответ, — уже не сурово, а безразлично-буднично сообщает он мне, точно комментатор на телевидении, зачитывающий прогноз погоды. — И позиции Неверия упрочились. В самом начале твоего пути было сказано: два мира слились воедино, и в их реальность вторглось Зло третьего мира.

— Ну и?

— До последнего момента Зло не обладало большими возможностями. Ты дал неверный ответ — и он стал орудием Неверия. Ты позволил Неверию сломать сдерживавшие Зло преграды. Теперь твоя задача неизмеримо усложнилась.

— О’кей, и чего я должен делать?

— Грядет нашествие Зла, — невпопад отзывается Безликий и исчезает, растворившись в воздухе.

Позади меня — мраморная лестница. Если я верно ухватил суть происходящего, то скоро по ней ломанутся толпы сотоварищей того краснокрылого, и всему, что здесь есть, настанет конец.

— Чего делать, чего делать! — вслух передразниваю я сам себя, и на душе становится полегче.

Как в анекдоте. Чего делать — трясти надо! То бишь идти к бассейну, о котором твердил крысохвостый отморозок! Кстати, а куда у него в конце концов подевался хвост? Отпал, как у ящерицы? А может, отвердел и превратился в меч? Или пошел на производство отросших на макушке рогов, как бы по закону сохранения энергии: там убавилось, тут приплюсовалось? Мозгов-то у него, небось, в голове не больше, чем в районе отрастания хвоста, так что с проблемой соответствия точек нахождения хвоста и рогов все в порядке...

Озадаченный этой философской дилеммой животноводческого характера, я

покинул Библиотеку. События нарастали подобного снежному кому...

Вода, лед, тени и туманы

...Я иду все быстрее, едва не переходя на бег, и лес расступается как по волшебству; вдалеке показался бассейн; вокруг него, точно увидевшие глаза Горгоны окаменевшие часовые, устремляются в небо колонны с изображениями созвездий.

Ошибки чреваты катастрофами. Неверие живет за счет лжи, и всякий неправильный ответ, данный мною, способен навеки похоронить в море хаоса целую игровую вселенную.

Колонны вырезаны из цельных кусков серого мрамора, также как и бассейн. Солнечные блики блуждают по испещренной мельчайшими прожилками (как руки Безликого) гладкой поверхности колонн, временами принимая уродливые очертания детских игрушек; присматриваясь к форме игрушек, я прихожу к выводу, что ребенок, который станет играть в такие игрушки, либо является шизофреником, либо планирует таковым стать.

Крысорогий рогокрыс утверждал, что еще встретится со мной и задаст свой злополучный вопрос вторично. Я все еще не могу постичь ответа — и каковы окажутся его действия, когда я вновь выскажу ему какую-нибудь несусветную белиберду?

В прозрачной голубоватой воде бассейна плавает маленький игрушечный кораблик. Точнее, кораблик лениво дрейфует, наполовину погрузившись в воду.

“Положи ладони на воду — дальше все свершится само.”

Кажется, этого новоявленного повелителя огня звали Балрог?

Я набираю полную грудь воздуха; я поднимаю лицо к небу. Я обращаюсь к Безликому, и я кричу, потому что не знаю, как далеко он находится и насколько трудно до него докричаться. Жаль, что бог игр не додумался до введения сотовой связи для внутреннего пользования...

— Они хотят, чтоб я дотронулся до воды! Должен ли я это делать?!

Искаженные эхом, мои слова преобразуются в мерзкий хохоток; он вьется в вершинах елей, и я понимаю, что если мне кто-нибудь и ответит, то это будет отнюдь не Безликий.

— Безликий!!!

К хохоту примешивается едва различимый для уха разноголосый ор; не взяв в толк, откуда здесь взяться подобному богатству звуковых эффектов, я недоуменно оборачиваюсь назад — и мне в лицо пышет огонь. С криком, продиктованным не столько болевыми ощущениями, сколько неожиданностью, я отскакиваю назад, одновременно видя, что никакого огня нет, что воздух чист и прозрачен.

Отлетая назад, я натыкаюсь на ограждение бассейна и кувырком через голову бухаюсь в воду.

Первая мысль: “В воде огонь мне не так страшен!”

Вторая мысль: “Огня же не было, просто был выплеснутый на меня из ниоткуда жар!”

Третья мысль: “Пригласи свинью за стол, она и ноги на стол... Кажется, от меня не требовалось плавать в этой воде, достаточно было дотронуться до нее ладонями...”

Четвертая мысль: “Безликий — %&\$@%&\$! И крысохвост — тоже.”

Все четыре мысли проносятся в моей голове за сотую долю секунды; в следующее мгновение я вынырываю, отплеываясь и протирая глаза.

Грохот сотен галлонов извергаемой воды наполняет остров, как звук набатного колокола наполняет древнюю деревянную часовенку. Я продолжаю тереть глаза, но теперь уже не для того, чтобы избавиться от присутствия бассейновой воды, а дабы убедить себя, что действительно вижу то, что вижу.

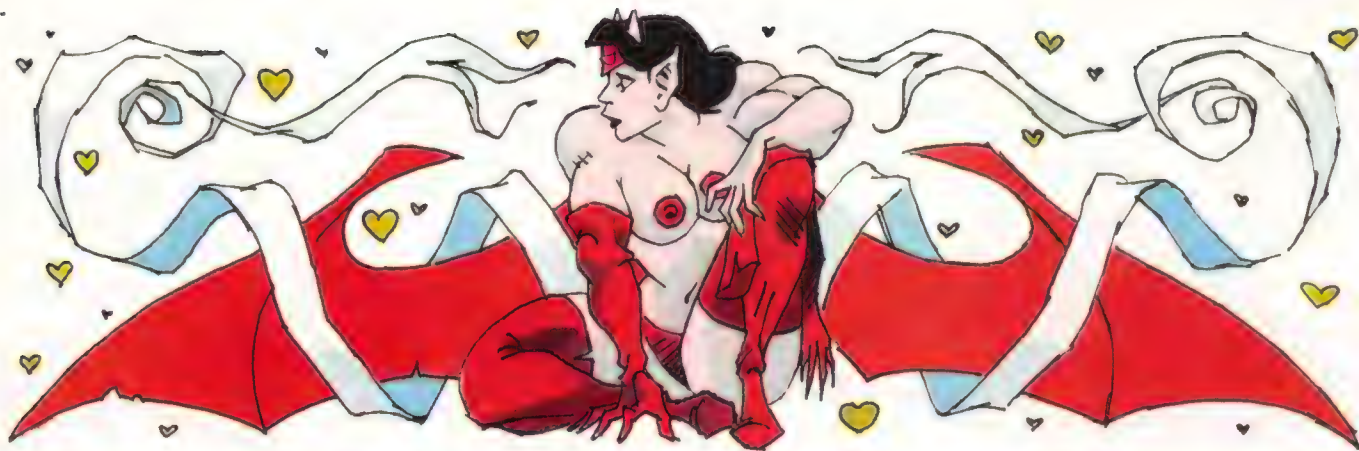
“Добро пожаловать в страну искаженной реальности, человек...”

У берега острова из недр вод всплывает охваченный огнем корабль. Языки пламени пляшут на его мачтах, струятся по дощатым ребрам обшивки, вьюнами мечутся по палубе. Из многочисленных пробоин в корпусе изливаются потоки воды, перемешавшейся с поднятой со дна грязью и водорослями.

Воздух вокруг меня раскаляется. Такое ощущение, что сейчас сорок градусов жары в тени. В то время как я нахожусь вовсе даже не в тени, а в зоне прямого попадания солнечных лучей.

— Безликий!!!!!!

Голос, гремющий мне в ответ с высоты



макушек елей, никак не принадлежит Безликому. Собственно, этот утробный хрипящий рык вообще не имеет ничего общего с человеческим голосом.

— Врата отверзлись! И да обратится вспять вода, и да восстанет адово пламя! Свершается! Грядет Царство Ужаса! Мос царство!

— Поздравляю с новосельем, — буркаю я себе под нос, не без душевного трепета осознавая, что сейчас я слышу того, кто стоит за всеми этими огненными издевательскими и заявленной Безликим (подлый предатель!) третьей Силы, которая вроде как является Злом...

Иголки на елях начинают желтеть и опадать. Температура воздуха постепенно повышается. Еще немного — и бассейн превратится в поставленный на газовую горелку котел, в котором подобно свежесловленному раку будет вариться достойный спаситель мира компьютерных игр.

Кажется, сейчас я должен что-то предпринять. Безликий не предостерег меня от похода к бассейну — значит, так оно и должно было быть. Зло прорвалось в мир острова — ничто иное, как результат моего неверного ответа. За Злом стоит Неверие — потому как только оно может обращать ошибки в свою пользу, оно на них всю свою жизнеразрушительную политику основывает.

Но если силы Зла несут огонь, “адово пламя”, то они, по идее, должны бы бояться воды?..

“Бред, — отвечаю я сам себе. — Еще немного, и ты начнешь кидаться в воздух горстями воды из бассейна, причитая: остынь пламя, приди холод, остынь пламя, приди...”

Холод.

— Огонь, и да воспрянет Ужас! Повелитель Ненависти! Владыка Разрушения! Вы были надменны — но где вы сейчас? Остался лишь я, третий из трех! Я гряду! Эй, мир, которому не суждено быть! Приветствуй Властелина Ужаса!

Я лихорадочно соображаю, а тем временем на вершинах колонн вспыхивают костры, и в каждом из них мне видятся созвездия, что были изображены у основания колонн. Варианты роями перепуганных пчел роятся в моей голове — а тем временем с корабля на землю падают тра-

пы, и по ним в пожираемые огнем леса острова устремляются орды чудовищных созданий.

Козлиные головы. Крылья летучих мышей. Трупные оскалы как новый стандарт улыбки. Четвероногие и двуногие, летающие и землекопящие, они лавовым потоком выливаются наружу из недр восставшего из прибрежной воды корабля, и вместе с ними мчится огонь, который, кажется, жжет все и вся, кроме этих существ.

Как звучала та дурацкая загадка? Вода, лед, туманы и тень...

Я едва не раздражаюсь тирадой, которая заставила бы покраснеть даже поручика Ржевского, будь он здесь рядом. Но именно “едва” — потому как счет идет на миллисекунды, и температура воздуха постоянно возрастает.

Вода — это и есть вода, в которую я окунулся. Лед — мрамор бассейна, который вечно остается холодным. Бассейн совсем небольшой, но относительно глубокий, и на дне его всегда обитает тень (среди льда и воды). А там, где есть три компонента, будет и четвертый.

“Безликий, ты — нехороший человек! Мог бы и подсказать...”

Нет, я не разгадал загадки. Но я понял ту лазейку, которую оставлял мне плазмозлазый кожистокрыл, загадывая ее. И я ныряю.

Часть IV

Страна Туманов

Глубина бассейна была от силы метра полтора. Дно — разумеется, мраморное. По идее, нырнув, я должен был обогатиться красочной шишкой посередине лба. Вместо этого я попал в Страну Туманов. Но явно не в ту, которая фигурировала в загадке, поставленной Балрогом в огненной пустыне.

Редкие чахлые деревца тонут в мягкой вате всепоглощающего тумана, а на тонкой узколистной траве лежит роса. Я нагибаюсь и срываю травинку, которая имела неосторожность вырасти выше других и привлечь этим мое внимание. Мну травинку в руках — ледяная на ощупь, она ломается, точно насквозь замороженная.

Делаю шаг вперед — раздается хлюпа-

нье. Не заработать бы простуду...

Видимость — метра три, не больше.

— Эй, как насчет ориентира? — кричу я в морозистый воздух, почему-то вдруг решив, что могу получить ответ.

“Не зови вдруг, а то вдруг оно придет,” — эта жалкая пародия на поговорку рождается у меня в голове одновременно с тем, как месиво тумана начинает колыхаться и дрожать, пронизываемое голубоватыми электрическими всполохами.

Из тумана навстречу мне, не касаясь земли, выплывает Безликий. На сей раз лицо его представляет собою с бешеной частотой чередующиеся изображения созвездий с мраморных колонн, высящихся вокруг бассейна.

— Тебя ждет последний, решающий квест, — лишенным эмоций голосом уведомляет меня Носитель Равновесия, и я устало усмехаюсь.

— Хорошо бы, если последний, — я и не пытаюсь скрывать, что вконец измотался; то, что квест будет еще и решающим, меня сейчас нимало не беспокоит. Одна мысль: скорей бы уже!..

— Тебе предстоит встреча с Балрогом, посланцем Ужаса, — просвещает меня Безликий (удивил-то!), и мельканье созвездий под его капюшоном прекращается. Теперь это водная гладь, по которой плавают маленький игрушечный кораблик.

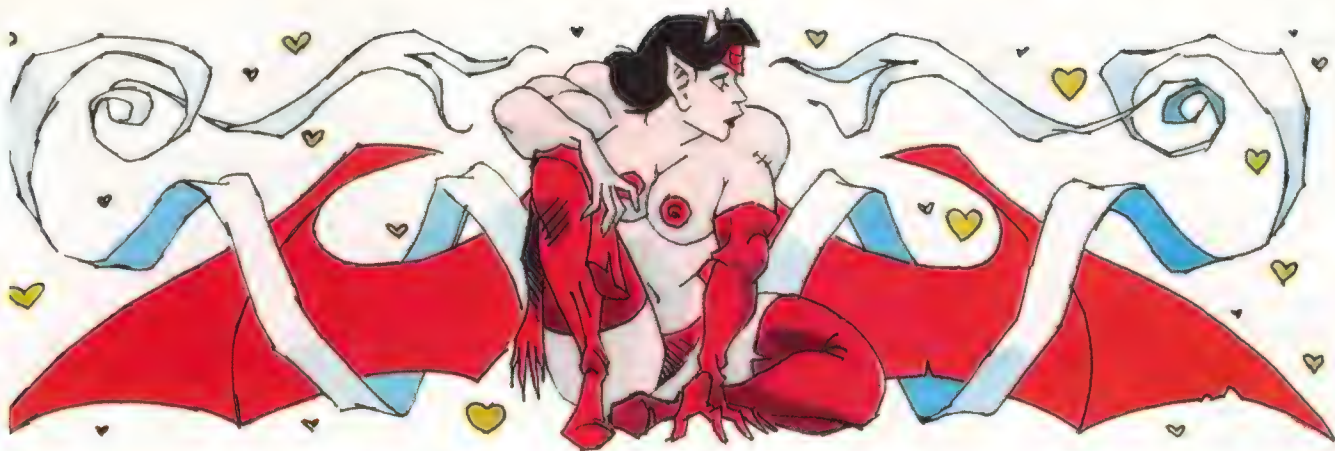
По палубе кораблика разгуливают едва различимые существа. Одни ходят на двух ногах, другие бегают на четвереньках, грести летают...

И все они обходят миниатюрную ледяную глыбу, неведь каким образом попавшую на зачарованный кораблик и водрузившуюся посередине палубы, в метре от игрушечной мачты.

И на палубе по-прежнему беснуется огонь; его призрачные руки осторожно касаются холодной поверхности глыбы — и отдергиваются, не способные растопить ее мерзлоту.

— Ты способен победить его, — продолжает Безликий.

Я проваливаюсь. Меня затягивает во внутрь лица бога игр; мне навстречу неслется завинчивающаяся к центру воронкообразная круговерть, сотканная из тумана, сшитого из порезанного на тонкие полоски звездного неба; я инстинктивно



пробую сопротивляться, но это лишь ускоряет падение.

...Разбивая возникающие передо мною тонкие корки льда, пронизывая склеенные из теней омуты, ввинчиваясь в толщи возникающей передо мной воды и представляя себе бесплотным туманом, я падаю, и навстречу мне...

— Но ты можешь не справиться в одиночку.

Если бы я захотел ответить ему, я бы не сумел этого сделать.

...Мышление превращается в созерцание, способность говорить атрофируется вместе со способностью чувствовать. С поднебесных высот я падаю на остров. Точнее — на восставший из водных пучин корабль, внезапно ставший огромным и совсем даже не игрушечным.

— Тебе потребуется сподвижник.

“А еще — священник, для отходной молитвы...” — так бы я подумал в тот момент, если бы в тот момент я мог думать.

Сподвижник

По идее, полет с полукилометровой высоты должен бы увенчаться распластыванием меня по внутренней части днища корабля с предшествующим этому фактом проламывания палубы. Вместо этого я плавно приземляюсь аккуратно напротив ледяной глыбы, вместе с возвращением способности мыслить осознавая, что представляю собой сгусток тумана, обретшего очертания человека, и не более того.

Попытка заговорить не увенчивается успехом — я нем. И ничего не ощущаю: из органов чувств остаются лишь глаза и уши.

И в совершеннейшей растерянности я плясую на ледяную глыбу, внутри которой заключен человек. И мы стоим (если можно так выразиться) друг напротив друга, туман напротив льда, а вокруг нас по палубе бродят десятки разноформенных чудовищ, и притихший с момента всплывания корабля огонь вяло и безрезультатно грызет не поддающиеся его клыкам доски, и вьется вокруг льда — не способный растопить его, и искрится внутри тумана — не в силах развеять его.

Среди Царства Ужаса бездвижно стоят двое. И все это нелепица и бред, и я судорожно ишу объяснение происходящему, и не могу его найти, и ругаюсь на Без-

ликого, и поминаю Балрога, и не могу оторваться от бездонно печальных глаз существа внутри глыбы льда.

Человек подо льдом не был мертв. Его веки дернулись, и взгляд стал осмысленным. Он увидел меня.

...“Тебе потребуется сподвижник.”

— Помоги мне, — эту фразу я слышу за сегодняшний день во второй раз. Одному, Балрогу, я уже помог. Теперь вот второй молит о помощи.

Тело человека опутано электродами — они врастают в плоть, насквозь протыкая одежду; местами же одежда изорвана, и сквозь нее белыми проплешинами проглядывает плоть со вздувшимися венами; вены же — жгуты оголенных проводов; в двух местах провода порваны, и концы их покрыты налетом чего-то маслянистого.

Четвероногая тварь, обмазанная желто-зеленой слизью, сочащейся из спор кожи, пробегает сквозь меня, и тонкий волочащийся хвост вызывает во мне чувство омерзения. Она не видит меня. И все прочие чудовища — тоже. Либо же не воспринимают как живое существо.

Жив ли я?

“Меня не видят — это минус, но и не...”

Это плюс.

Как в мультфильме об опесившемся Д’Артаньяне, в общем.

— Помоги мне, — повторяет человек.

“Эй, дружище, я бы и не прочь помочь, но сейчас я даже не могу уведомить тебя об этом!”

Кстати, это, кажется, киборг. Тогда понятно, почему он не задохнулся под ледяной коростой.

— Я забыл, кто я, — принимается излагать человек, и меня малость корбит тот факт, что его не столь уж и заботит мое согласие на оказание помощи. — Ни имени. Ни призвания. Ни врагов, ни друзей. Ничего. И я не был тем, во что превратился сейчас.

“Неплохо для начала. Со чувствую. Ну и...”

Гориллоподобный демон с рогами во лбу вперевалку, почти как

бывалый матрос, проходит между мной и им, между туманом и льдом, ухитряясь не задеть ни одного из нас.

— Я помню, что была секта. Древняя секта. Или клан... Мы были искусны в бою. И мы жили ради своего искусства... Но однажды другие в секте захотели, — человек скривился, как от боли, — переделать нас. Сделать нас киборгами. Двое.. или трое... сильнейших... подверглись преобразованию. Но я воспротивился...

Я начинаю таять. Укорачиваются руки, тоньшеют ноги, и нос растекается по лицу растопленным в пламени свечи воском. У меня появляется страстное желание заорать что есть мочи, но “заорать” находится в списке того, чего я сейчас делать не в состоянии.

Едва одетая красотка с ало-красными крыльями и в высоких красных сапожках со змеиным шипением прыгает на спину давешнего рогатого демона и вонзает зубы в его толстенную шею, которую не то что прокусить — бензопилой бы перепилить, и то маловероятно!

“Новая разновидность любовных утех?”

Сквозь охватывающий меня страх начинает пробиваться совершенно неуместный хохот.

“А это, дорогой, у тебя уже истерика,” — выношу я сам себе психиатрический





диагноз, и мне становится еще смешнее.

Демон ворочает башкой из стороны в сторону и пытается скинуть оседлавшую его прелестницу. Но та держится крепко. Демон громогласно рычит.

— И тогда они посчитали меня врагом, и захотели моей смерти, — рогатый демон и краснокрылая красотка дружно бухаются за борт; вскоре слышится всплеск. — И преобразованные получили приказ уничтожить меня...

Я растворяюсь. У меня уже не осталось ни рук, ни ног, ни головы, и сам я превратился в быстро исчезающее овальное облако тумана.

— Больше я ничего не помню...

Тоненькой белесой струйкой я устремляюсь к небесам...

— Помоги мне... Назови меня... Дай мне вспомнить...

...и, аки мешок с песком, с полуметровой высоты грузно падаю на морозную траву Страны Туманов. Плашмя. И, как обычно, носом в землю.

Почти как Буратино.

И поднимая голову, я вижу стоящего надо мною Безликого. Внутри его лица происходит смертная битва погружающихся в пучины океана рогатого демона и краснокрылой красотки; из шен демона сочится пачкающая воду желтоватая кровь, а спина и крылья красотки превращены в клочья ударами когтистых лап ее недюжинного соперника.

— Приветствую возвратившегося! — с сарказмом произносит Безликий, и я ловлю себя на мысли, что являюсь очевидцем события исторического значения: Носитель Равновесия заговорил с интонациями, обнаружив наличие эмоций.

В следующее мгновение лицо его вновь превращается в звездную бездну.

— У тебя будет пять заклинаний, и лишь одно из них способно повергнуть Балрога. Если ты проиграешь, два смешавшихся воедино мира рухнут в бездну, откуда, возможно, им не будет возврата.

Я поднимаюсь на ноги и отряхиваюсь: благодаря облепившей траву росе я успел насквозь промокнуть.

— Если ты победишь, царство Зла отступит.

Отряхиваться бесполезно. Просушка одежды может быть осуществлена лишь с задействованием городского отопления в

лице домашней батареи либо бельевой веревки при наличии летнего солнечного тепла.

— Готов ли ты?

Нет, я не готов, я хочу посмотреть какой-нибудь боевичок по видео, выпить чаю, помыться и отправиться спать.

— Конечно, готов.

Часть V

Пять заклинаний

Вот и настала финальная стадия моего столь затянувшегося, но в то же время и так быстро, на одном дыхании протекавшего путешествия по миру двух смешавшихся игр, в который вторглось Зло третьей...

Натужно выдирая ноги из липкой грязи, я бреду вдоль насквозь пронизавшей туман причудливо изгибающейся голубоватой нити (как татуировки-вены на руках Безликого). Нить должна привести меня к месту, где произойдет финальный поединок.

Мысленно я возвращаюсь к произошедшему с Безликим разговору. Я прокручиваю его в памяти заново, по крупным восстанавливая мельчайшие оттенки скрытого смысла, который мог быть заложен в словах Безликого. Без права на ошибку... Кажется, есть фильм с таким названием...

“Первое заклинание — Глаз Шторма. Противник оказывается в центре смерча из молний. И он не сможет высвободиться из его объятий. Смерч будет неотступно перемещаться вместе со своей жертвой, пока не истощится.”

Я спотыкаюсь о кочку и секунд пять ловлю равновесие. Почему-то припоминается наливающееся пламенем облако в огненной пустыне и преобразующееся существо, посылающее угрозы мне вслед. Глаз Шторма... Туман, лед, вода и тени оказались лазейкой, которую оставлял мне Балрог (тот, который крысохвостый :) для борьбы с ним. Не следует ли считать вполне допустимое сравнение данного заклятия с “погодными условиями” в той пустыне еще одной лазейкой? Или это сравнение притянута за уши?.. Или нет?..

“Второе заклинание — Молния. Пря-

мая, как стрела, она ударит на любую дальность и, найдя свою цель, повергнет ее в прах.”

Я машинально провожу сравнение вены-нити, служащей мне ориентиром в этих обволакиваемых туманом болотах, и молнией. Если между ними есть что-то общее, то не является ли это подсказкой со стороны Безликого?.. Маловероятно, вообще-то. Из него подсказчик, как гороховый шут из короля...

“Третье заклинание — Проклятие Камня. Противостоящий тебе на краткий период времени превратится в каменную статую. Ее можно будет разбить любым оружием, но лучше использовать для этого лук. Почему лук? Потому что холодное оружие от удара ухудшится. В то время как стрела используется единожды, а потому ее не жалко.”

Любопытно было бы знать, в какой именно камень превратится Балрог, если ударить его этим заклинанием? А ну как в серый мрамор, из которого вырезан бассейн? Долго же придется его рубить да обстреливать... Хотя, конечно, Сподвижник может оказаться тем самым лучником, который по первому зову всадит в булыжник пару стрел... Или снарядов из базуки — это уж смотря по тому, чем он предпочитает пользоваться...

“Четвертое заклинание — Апокалипсис. Всякий, кто находится в поле твоего зрения, будет поражен этим заклинанием, и почти всякий погибнет, не будучи в силах противостоять его колоссальной мощи. Однако запомни: заклинание это существует в двух формах, и в данном случае ты получаешь первичную его форму.”

Любопытно было бы знать, отношусь ли я к названному “всяким”? Ой, черт, опять кочка... Любопытно было бы знать, что случится, если я утону на очередном топком месте? Или это сюжетом не предусмотрено?

“Пятое и последнее заклинание — Огненный Шар. Он взорвется огненным фейерверком, встретив препятствие, и покроет площадь в девять квадратных метров.”

Вот уж какое заклинание я ни за что не стану применять, так это Огненный Шар! Балрог проявил себя как ярый огнепоклонник, и на костре он, скорее всего, будет чувствовать себя также, как рыба в



воде (неожиданное сравнение, однако!). Этот Огненный Шар увеличит его силу в двадцать раз, а мне только и останется, что спеть колыбельную песню над собственной могилой! Но с другой стороны — зачем тогда Безликий вручил мне это заклинание, если оно столь откровенно не годится?..

“Сила действия этих заклинаний различна — но она уравнивается в Стране Туманов, где вы встретитесь, и достигнет своего максимума... Помни: Балрога можно извести с помощью любого из этих заклинаний. Теоретически. В действительности же для него опасно лишь одно из пяти. Не ошибись. Ошибешься — и произойдет непоправимое...”

“Угу. А что насчет Сподвижника, ради которого ты меня в туман превращал?”

“Прежде, чем начать бой, ты должен будешь назвать имя Человека во Льду. Если преуспеешь — он присоединится к тебе.”

“И?”

“Как только начнется бой, наместник Неверия, Балрог, спустит на тебя орды своих подопечных. Ты успеешь применить лишь одно заклинание прежде, чем они доберутся до тебя и разорвут на части, этим телепортировав тебя назад в вапу реальность. Но если с тобой окажется Сподвижник, он сумеет сдержать тварей на две-три секунды. Секунды, которых тебе окажется достаточно для применения еще одного заклинания. И при наличии Сподвижника у тебя будет два шанса из пяти вместо одного”.

“Уловил. Последнее: что делать с той дурацкой загадкой, которую Балрог обещался вновь загадать мне при следующей встрече?”

“Не столь важно, — звездное небо лица дернулось, как если бы Безликий усмехнулся. — Ты очень поможешь мне и себе, и всем нам, отгадав ее. Но самоцелью она не является. И ты можешь ответить на нее уже после победы над Балрогом. Время у тебя будет — ведь ты еще не назвал встретившиеся здесь миры трех игр, не отделил их один от другого.”

“Ну да, а если я проиграю, то и отвечать на загадку будет не нужно.”

“Твоя сообразительность меня обнадеживает. Счастливо добаться...”

“Погоди, а куда добираться-то? Да-

ешь нить Ариадны! Ту, которая путеводная!”

Безликий исчез, и исчезал он медленно и тягуче, как чеширский кот; последним в небытие кануло звездное небо. А из той точки, где он находился, в глубину тумана протянулась голубоватая венозная нить, вдоль которой я перся уже битый час и конца которой даже и не предвиделось!..

Балрог

Он величественно возвышался на блистающем бронзовом постаменте, и позади него бушевала стена пламени. Вокруг его постаamenta сгрудилось целое скопище нечисти и нежити; венозная нить упиралась ему в грудь, застревая в солнечном сплетении.

— Как видишь, я держу обещания! — громкогласно провозгласил Балрог, расправляя выраставшие из спины роскошные ярко-красные крылья. — Мы встретились, человек. И настал тебе черед ответить на мою загадку.

Медля с ответом, я быстро оценивал ситуацию.

Одно из пяти. И орда упырей: козлоловых, элементарей, суккубов, скелетов и всех прочих тварей, что пожирала меня ненавидящими взглядами и готовы были в любой момент сорваться с места по указке бывшего крысостогого?

Или два из пяти — если угадаю Сподвижника.

Видя, что я не тороплюсь играть с ним в “Что? Где? Когда?”, Балрог продолжил, надуваясь от сознания собственного величия и поигрывая зажатым в левой руке еще ятаганом:

— Слова вымолвить не можешь, человеку? Язык проглотил? — он запрокинул рогатую голову и свирепо расхохотался; прочие монстры тут же принялись вторить ему на разные голоса, сильно напоминая управляемых нитями хозяина-кукловода. Трепещи, потому что во мне ты лицезрешь непобедимость, даруемую мне Владыкою Ужаса, и иррациональность хаоса, даруемую мне всевеликим Неверием!

То даруемое, се даруемое. Ночь рождественских подарков и целая толпа мутировавших дед морозов и снегурочек вокруг постаamenta.

Спорить и препираться с ним мне было лень. Тем более что с заклинанием я уже определился. Как выяснилось, по здравому размышлению это было проще пареной репы.

— Давай свою загадку! — лениво бросил я Балрогу. Не помешает выслушать еще разок — потому как тут я еще не окончательно разобрался.

— Что ж, — отвечал он. — Внимай.

“Власть была низвергнута, и страна раскололась на четыре королевства: обиталища льда, туманов, воды и теней. Королевства возглавили мистические чудовища, и сила каждого из четырех заключалась в одном из четырех камней. Назови имя смельчака, дерзнувшего отправиться в одиссею, целью которой было отобрать камни у чудовищ, и каковы были двигавшие им мотивы?”



Квесты "Саги о трех мирах"

Часть Первая, Квест №1

Ситуация: Волею Неверия два мира слились воедино, и в их ткань вторглось Зло третьего мира. Одна из игр стала первоосновой. Вторая проявилась в ней рядом различных инородных элементов. Третья же обрушилась на получившийся симбиоз нашептанием Зла, возглавил которое наместник Неверия, Балрог.

Задача: Назвать все три игры, а также указать как можно больше инородных элементов, привнесенных второй игрой в мир первой.

Последствия ошибки: Самые печальные...

Стоимость: 15 кредитов.

Часть Вторая, Квест №2

Ситуация: Существо в огненной пустыне рассказывает загадку (в сущности, это сюжет некой игры), на которую Игрок сразу не может дать правильного ответа.

Задача: Ответить на поставленные в задаче вопросы.

Последствия ошибки: Миру игры, затронутому в загадке, ничто не угрожает. Однако первоначально данный ошибочный ответ позволил Неверию произвести искажение реальности и обрушить на остров нашептание Зла, поработив волю существа по имени Балрог. Если правильное решение не будет дано, то у Неверия останется мощнейший рычаг для призыва контролируемых им отныне сил Зла в любую другую игровую реальность.

Стоимость: 25 кредитов.

Часть Третья, Квест №3

Ситуация: "...Повелитель Ненависти! Владыка Разрушения! Вы были надменны — но где вы сейчас? Остался лишь я, третий из трех! Я грядущий! Эй, мир, которому не суждено быть! Приветствуй Властелина Ужаса!"

Задача: Назовите имена всех трех владык ада и вкратце расскажите, что случи-

лось с первыми двумя.

Последствия ошибки: Как и приводимые далее дополнительные квесты, данный квест не влияет на развитие событий в мире компьютерных игр, однако может дать Игроку дополнительные силовые ресурсы на тот случай, если ответа на Второй Квест не будет найдено и у Неверия останутся возможности для использования мощностей нашептания в других игровых реальностях.

Стоимость: 15 кредитов.

Часть Четвертая, Квест №4

Ситуация: Человек внутри ледяной глыбы потерял память и молит о помощи, говоря, что раньше он не был "тем, во что превратился сейчас".

Задача: Назовите его имя. Будет также неплохо, если вы объясните, что именно произошло в его секте (или клане...) и почему он выглядит сейчас именно таким образом.

Последствия ошибки: Если имя человека не будет названо, он останется преобразованным и потерявшим память, а Игроку придется вести бой с Балрогом в одиночку; в этом случае у него будет возможность применить лишь одно заклинание. Если же имя будет названо верно и с ним будет "сподвижник", то Игрок получит шанс на применение еще одного заклинания (итога — две попытки). Ну а коли уж оба заклинания окажутся неверны — то см. Последствия ошибки в Пятом Квесте.

Стоимость: 25 кредитов.

Часть Пятая, Квест №5

Ситуация: У игрока пять заклинаний для того, чтобы повергнуть Балрога, а вместе с этим и вернуть вспять нашептание Зла. Но лишь одно из заклинаний способно достичь цели.

Задача: Назвать это заклинание и объяснить, почему выбрано именно оно, а не какое-либо другое (в данном случае ответ без

объяснения не считается правильным). Однако объяснение объяснением, но наверняка у вас возникнут сомнения, даже если все сделанные вами выводы, казалось бы, выглядят вполне логично.

Так вот. Если вы дадите также еще и правильный ответ по Четвертому Квесту, то получите возможность назвать не одно, а два заклинания. То есть, как и Игрок, получите право на одну ошибку. Правда, обосновать надо будет и первое, и второе выбранное заклинание.

Последствия ошибки: Нашествие Зла поглотит оба других мира, и спасти их в дальнейшем станет крайне проблематично.

Стоимость: 40 кредитов.

Часть Первая, дополнительный Квест 'А'

Ситуация: По мере своих странствий Игрок встречает несколько конкретных проявлений взаимопроникновения миров трех игр.

Задача: Назовите первый по ходу развития сюжета эпизод, где можно наблюдать элементы сразу всех трех игр, и перечислите эти элементы с указанием, какие из них к какой игре относятся.

Последствия ошибки: Никаких последствий.

Стоимость: 10 кредитов.

Часть Четвертая, дополнительный квест 'Б'

Ситуация: "Рогатый демон и краснокрылая красotka дружно бухаются за борт; вскоре слышится всплеск. (...) ...смертная битва погружающихся в пучины океана рогатого демона и краснокрылой красотки".

Задача: Каким образом столкновение демона и краснокрылой объясняет, какое заклинание должен применить Игрок?

Последствия ошибки: Никаких последствий.

Стоимость: 20 кредитов.

Призы по Игре

(все условия получения призов оговариваются в Своде Правил)

Multimedia Service

- | | |
|--|--------------|
| 1. Джойстик Gravis PC GamePad Pro | 115 кредитов |
| 2. Джойстик Gravis BlackHawk | 115 кредитов |
| 3. Джойстик Logitech Wingman Extreme | 145 кредитов |
| 4. Джойстик Gravis Firebird 2 | 180 кредитов |
| 5. Звуковая карта Gravis UltraSound Plug'n'Play | 250 кредитов |
| 6. Звуковая карта Turtle Beach
Tropcz Plus (TBS-2001) | 350 кредитов |
| 7. MIDI клавиатура FATAR StudioLogic 161 | 495 кредитов |
| 8. Устройство для записи компакт-дисков
Philips CDD2600 | 560 кредитов |
| 9. Любая игра (box) из ассортимента | 175 кредитов |
- (новые игры в ассортименте фирмы появляются раньше, чем где бы то ни было в России)

ElectroTECH Multimedia

- | | |
|--|--------------|
| 1. Age of Sail | 150 кредитов |
| 2. Comanche 3.0 | 150 кредитов |
| 3. Diablo | 150 кредитов |
| 4. Heroes of M&M 2: The Price of Loyalty | 150 кредитов |
| 5. Phantasmagoria II: A Puzzle of Flesh | 150 кредитов |

- | | |
|--|--------------|
| 6. Privateer II: The Darkening | 150 кредитов |
| 7. The Settlers II: Veni, Vidi, Vici | 150 кредитов |
| 8. Theme Hospital | 150 кредитов |
| 9. X-Wing vs. TIE Fighter | 150 кредитов |
| 10. Mega Pack 6 | 150 кредитов |
- (Terra Nova, Fantasy General, Actua Soccer, Comanche, Chaos Overlords, Magic Carpet 2 и другие)
- 150 кредитов
- Указанные 10 игр (boxes) представлены на Игру в единственном экземпляре каждая. Список будет периодически пополняться.

А также

- | | |
|--|-------------|
| 1. Мультимедийная энциклопедия
"Тайны 800 игр" (Акелла) | 15 кредитов |
| 2. Подписка на "Навигатор игрового мира",
на 3 месяца | 50 кредитов |

СуперПриз - Мультимедийный Компьютер,

предоставляемый фирмой Multimedia Service.

СуперПриз получает тот из участвующих в Игре, кто набирает больше всего кредитов по итогам всех пяти номеров.

В Своде Правил рассказывается механика ответов и система получения призов. Свод Правил будет публиковаться в каждом номере в том виде, как он есть сейчас (разве что пару запятых вставить можем :-)).

Если вы что-либо не поймете в правилах — спрашивайте! Звоните с 14.00 до 20.00 по контактному телефону редакции, кидайте мессажи на FIDO и E-mail (самый удобный вариант), отсылайте письма через почту. Мы постараемся ответить и разъяснить все пока зависшие вам непонятными моменты.

Постановка вопросов

В “Саге о трех мирах” представлено семь квестов: пять основных (по количеству частей “Саги”) и два дополнительных. Каждый верно отгаданный квест приносит вам сколько-то кредитов.

Квесты описываются с позиций четырех понятий: Ситуация, Задача, Последствия ошибки и Стоимость.

1) В Ситуации кратко объясняется игровая ситуация, которая легла в основу Квеста.

2) В Задаче ставится тот вопрос, на который вы должны ответить.

3) В Последствиях Ошибки устанавливается, какого рода влияние произведет неверно данный ответ (точнее, общая сумма читательских ответов, — не ваш конкретно; об этом рассказано в начале, в разделе “А какова в этом...” на развитие сюжета Игры;

4) Стоимость — та сумма кредитов, которая будет зачислена на ваш счет в случае, если вы дадите правильный ответ.

Рекомендации по ответам

При отгадывании квестов мы рекомендуем вам учесть следующие моменты:

— Названия игр, когда это требуется, желательно приводить полностью (то есть со всеми там предложениями и подзаголовками).

— Старайтесь отвечать как можно более полно: лучше вы дадите лишнюю информацию, чем забудете про что-либо сказать. Призы даются не в порядке “кто быстрее всех прислал письмо”, а на основе принципа правильности и содержательности ответа.

— Неверие действует через обман. А Безликий, антипод Неверия, действует исключительно по законам существующей игровой среды (он — носитель равновесия, а не бог добра и правдивости!). И выставяемые Безликим вопросы, лежащие в основу квестов,

могут содержать совершенно неправильные предпосылки, а то и откровенные подколки. Например, вам требуется назвать некую игру, предыстория которой была рассказана. Так вот — не исключено, что такой игры вообще не существует, предыстория выдумана, а правильный ответ звучит как “подобной игры нет”.

ОК, я ответил. Как присылать?

Вы можете выслать готовый ответ по одному или нескольким квестам на любой из наших адресов:

E-mail: navigat@aha.ru

FIDO: 2:5020/863.22

Почта: Москва, 123182, а/я 2

Помимо послания, содержащего ответ (ответы), вы должны указать ваши имя-фамилию-отчество и координаты, по которым с вами можно связаться. Если можете привести свой телефон, в том числе и иногородний, — то это здорово.

А кто побеждает-то?

В каждом квесте победителей может быть только трое. Выигрышность определяется не по дате присылки, как у нас было раньше, а по принципу правильности и содержательности ответа.

И, конечно же, присылать решения желательно до установленной даты окончания приема ответов.

До какого принимаются ответы?

Прием ответов начинается с момента выхода номера журнала в свет и заканчивается через номер. Другими словами, по квестам шестого (то есть этого) номера итоги будут подводиться за пять-десять дней до подписания в печать восьмого номера; по квестам седьмого номера — за пять-десять дней до подписания в печать девятого номера; и так далее. Обычно названный “акт подписания” происходит в районе тридцатого числа каждого месяца. Например, для восьмого номера это будет 30 октября.

Теоретически, у вас есть возможность целый месяц обдумывать ответы и прислать решения уже в последний момент (числа двадцатого октября). Стоит ли поступать подобным образом? Мы бы не рекомендовали. Ведь всегда может так получиться, что возникнут два совершенно равных по правильности и содержательности ответа. И тут уж — никуда не денешься — придется нам смотреть на дату присылки... Да и, к тому же, если ваш ответ придет после окончания но-

мера, где публикуется продолжение Игры (в данном случае — седьмого номера), то он никак не повлияет на ход событий в Игре и на действия Игрока.

Как учитываются набранные мною выигрышные кредиты?

Мы предполагаем, что Игра будет длиться пять номеров “Навигатора”: с шестого по десятый включительно.

На каждого, кто выиграл хотя бы один Квест, заводится нечет по типу досье. Далее сумма кредитов, полагающаяся за каждый сочтенный выигрышным ответ, в этом досье фиксируется.

Например, если в шестом номере вы набрали 65 кредитов, в следующем номере — 15, а в седьмом — 40, то к восьмому номеру у вас на “счете” будет лежать солидная сумма в 120 кредитов.

В каждом номере публикуются имена победителей, а также указываются лидеры — те, кто ведет по общей сумме набранных кредитов.

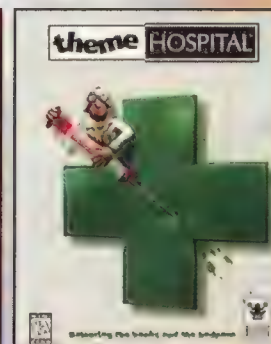
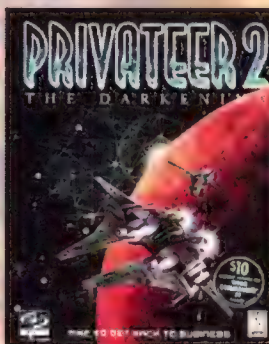
Каким образом я могу получить приз и какой?

Все доступные призы оценены в кредитах. Набрав, к примеру, 65 кредитов, вы можете “купить” приз, который стоит 65 кредитов или меньше. Если вы возьмете приз, который стоит, скажем, 40 кредитов, то после получения приза на счет у вас останется 25 кредитов.

Максимум кредитов, который вы можете набрать, отгадав все квесты во всех пяти номерах, равен 1000 кредитов. В этом номере разыгрывается 150 кредитов (сложите стоимости всех семи квестов — получите сто пятьдесят). И чисто информативно: так как по каждому Квесту может быть лишь 3 победителя, то общая кредитная стоимость Игры составляет 3000 кредитов.

Список призов, вероятнее всего, будет постоянно дополняться.

Автор идеи: Денис Чекалов
Над “Сагой о трех мирах” работали:
Геймер (сюжет, квесты),
Иван Самойлов (изложение, структура),
Даниил Кузьмичев (рисунки),
Александр Колосков (структура),
Юрий Поморцев (первый мир), Андрей Шевченко (фактическая достоверность)



Виртуальные империи — разъединяйтесь!

Критик — это человек, который указывает автору, как бы он написал сам (игру), если бы умел.

почти **К. Чапек**

Напоминаю: на *Zone* Геймера встречаются свою публикацию любые статьи, которые кажутся мне неординарными и — как непереносимое условие — затрагивают игровую тематику. При этом мнение автора статьи совершенно необязательно должно совпадать с мнением моим или редакции (чаще всего — вообще не совпадает... :-).

Геймер

Играть мы любим, это уж точно! Да и честить на все корки непонравившиеся игры любим не меньше. Так и представляешь, подходишь ты эдак вразвалочку к компьютеру — нибудь автору:

"Ты чего ж, браток, такой криворукий? Почему не сделал так-то и так-то?"

"Дык, ведь я, того..."

"Смотри у меня, чтобы в новой версии все исправил!"

Как бы не так! Никого особо не интересует, какими, по нашему мнению, должны быть "хорошие игры". Рынок завален коммерческой продукцией, в которой из минимума новых идей пытаются выжать максимум нашего интереса. Это так же утомительно, как реклама. Собственно, при всех современных технологических наворотах, дефицит идей как был, так и остался. Internet и multiplayer дали игровому миру второе дыхание, полутно засосав в киберпространство зазевавшихся. Но что дальше?

По-моему, журнал, целиком посвященный компьютерным играм, — идеальное место, где могут коваться новые идеи. Если отбросить в сторону сомнения по поводу наших реальных возможностей повлиять на производителей, получается не такая уж плохая картина. Кто, как не мы, принимает на ура или с порога отвергает новые проекты. Кто, кроме нас, оценит предлагаемые военно-экономические и общественно-политические модели миров, найдет исторические неточности и логические ляпы, заметит маразмы в сюжете?

На всех, конечно, не угодишь. У каждого имеется свое мнение, свои пристрастия. Я лично обожаю стратегии и по этому жанру составил свой список претензий под условным названием "смертные грехи виртуальных империй".

Кое-какие выдержки из него я и выношу на суд читателей, намеренно не повторяя и без того достаточно ясно высказываемые везде претензии к бесконечным клонам C&S и МоО. Для затравки, в качестве, может быть, приглашения к дискуссии, примусь излагать свое сугубо личное мнение. Может, кто-нибудь со мною и согласится.

Проблема соотношения макро- и микроуправления

Вообще-то, проблема довольно давняя. Многие игры не снискали славы только потому, что были перегружены хозяйственностью. Но, на мой взгляд, раздутая мания всепроникновения свойственна практически всем стратегиям.

Доколе, спрашивается, нам будут предлагать командовать и управлять всем и вся? Сколько можно следить за каждым шагом каждого распоследнего солдата, сколько можно считать каждую мышку в каждом амбаре?! Забудешь про кого, так он и стоит, как пень, разве что в носу поковыряет для разнообразия. Избитая шутка на эту тему предлагает выплачивать особо отличившимся игрокам-стратегам зарплату за их героически самоотверженный труд по поддержанию жизни в виртуальных империях.

Я не спорю, сейчас разработчики стараются, чтобы пассивность боевых единиц была не так заметна. Выработан кое-какой арсенал макроуправления: объединение в отряды, упрощенный показ малозначимых событий, задание бойцам тактики по умолчанию, назначение управляющих и т.д. Это — очень нужные приемы, и их должно быть больше. Пора, в конце концов, отказываться от не всегда себя оправдывающей концепции "всевидащего ока".

Я, как можно заметить, поставил данную проблему первым пунктом и считаю ее исключительно важной. Тут, правда, есть еще и другая сложность — нельзя обижать тех людей, которым больше нравится роль некоего божества, знающего все и думающего обо всем.

Помощники и советники

Странников "богоподобного" управления можно понять (учтите, речь не о *God-Sim*, а про обычный реалтайм! — Гейм.). Приятно, когда все контролируется тобой, все приказы выполняются беспрекословно, а солдаты погибают с улыбкой на устах. Все промахи — только твои промахи, вся слава — только твоя слава. Критиковать такой подход можно сколько

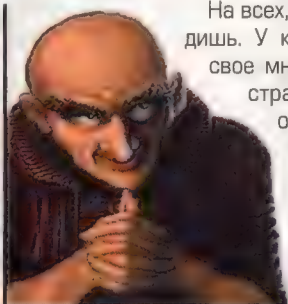
угодно, стыдя за тоталитаризм или приводя примеры из реальной жизни, где никогда еще ничего не делалось точно-в-точно по плану. Но такая критика, надо сказать, не всегда уместна. Не будешь же доказывать шахматисту, что слон или ферзь, дескать, должен обладать свободой воли и возможностью ходить по своему усмотрению, а то и вовсе перебежать в стан противника.

Однако с ростом масштабов игр оставаться богом становится все сложнее и, кстати, все менее интересно. Особенно утомляют разного рода вспомогательные операции. Свежий пример: *Imperium Galactica*. Неплохая игра, но когда какая-нибудь колония в н-дцатый раз просит тебя что-то там ей построить — начинаешь тихо звереть. А когда узнаешь, что спасение галактики, оказывается, только в том и заключается, чтобы захватить еще штук тридцать таких колоний — бросаешь игру окончательно и бесповоротно.

Хоть в реальном времени, хоть пошагово — а результат тот же. Рутинная — она и есть рутинная. Почему же не поручить ее кому-нибудь другому? Наличие широкого выбора помощников для большинства возможных операций, по-моему, может оказаться наиболее успешной реализацией механизмов макроуправления, и к тому же наиболее гибко поддающейся настройке (не хочешь взять помощника — управляй сам).

Впрочем, есть игроки, которые ни за какие коврижки не доверят хоть малую толику своих полномочий кому-то другому. Таким надо добавить перцу и ввести помощников в принудительном порядке. Ну не может в жизни один человек всем управлять! Играм с претензией на реализм это нельзя не учитывать. Скажем, есть у князя воевода и, хочешь не хочешь, а надо с ним считаться. Причем нужно, чтобы воевода был не липовый, чтобы он действительно мог принимать хоть какие-то не зависящие от игрока решения.

В некоторых играх присутствуют так называемые советники, которые, действительно, что-то иногда советуют, а также командиры отрядов, которые, правда, командовать не умеют, но от качеств которых зависит успех действий отряда. Все это — только первые шаги. При идеальной организации системы помощников каждая более или менее значимая единица в игре не только должна уметь при необходимости "мыслить" самостоятельно, но и уметь управлять своими еще более мелкими подчиненными. Можно даже ввести возможность назначить себе самому начальника и играть, скажем, за простого солдата или,



к примеру, за министра иностранных дел. Но этой технологии, конечно, еще расти и расти.

Если кому-то мои мечты кажутся чрезмерно напыщенными, я, в общем-то, особо спорить не буду. Но, кстати говоря, тенденции современного игрового мира таковы, что вполне можно ожидать качественного перерождения стратегий. Уже сейчас большинство из них ориентировано на multiplayer-режим. Рано или поздно классические противостояния 1 на 1 или N на N сменятся игрой по сети десятков и сотен человек, объединенных в кланы, гильдии, лиги или что-либо подобное. Тут уж без разделения полномочий никак не обойтись.

AI

Об уровне игры компьютера можно много говорить. Это ахиллесова пята многих игр. Естественно, раздражает, когда компьютер откровенно туп. Тем более противно, когда тупицей выходишь ты сам. Об этом уже не раз писалось, и данный пункт посвящен несколько другой проблеме.

Как сделать, чтобы каждый работающий на тебя советник, а также любые другие персонажи в игре, действительно думали по-своему, да к тому же еще и придерживались бы директив начальства? Можно выделить три основных пути решения этого вопроса.

а) Обеспечить широкий выбор вариантов поведения с указанием сильных и слабых сторон каждого. Выбирай, но осторожно.

б) Создать в рамках игры механизм программирования AI. Звучит заманчиво, но, вероятно, эффективно реализовать такое чудо невероятно сложно.

в) Наделить всех, кого можно, приличным искусственным интеллектом и пустить все на самотек, сославшись на то, что в жизни каждый сам себе хозяин-барин.

Последний вариант выглядит наиболее фантастично, но, глядя на норнов, сотворенных Стивом Грандом (игра Creatures), начинаешь верить, что не за горами то время, когда люди перестанут ощущать себя единственными живыми существами в виртуальных мирах. Может, это будет и не слишком здорово. Сразу вспоминается неподражаемый Трурль Станислава Лема, забавлявшийся разведением на предметных стеклышках микронародиков, именуемых ангстремиками, а затем создавший собственного двойника в компьютере.

— Ответай, или я выключу машину!

— Ого! Так мы уже угрожаем убийством?

— Это совсем не убийство.

— Нет? А что, разрешите узнать?

С.Лем "Блаженный"

Кстати говоря, никто, собственно, не требует от AI какой-то особой гениальности. Совсем не обязательно учить солдат просчитывать все возможные варианты поведения и принимать единственно верное решение. Но добавьте им хотя бы инстинкт самосохранения, в конце концов! Нельзя же так издеваться над людьми, пусть и неважправдашниками!..

Оппозиция

Если уж мы обзаводимся помощниками, то где же оппозиция? Предлагаемые нам компьютерные миры, при всех своих ужасах и катаклизмах, представляют собой просто верх благообразия. Народ, как правило, ангельски покорен и терпелив, солдаты дисциплинированы до безобразия, техника никогда не ломается, уволенные и расформированные соратники ни на что не жалуются. Тишь да благодать. Восстания, если и предусмотрены, то несут смехотворно малую угрозу нашему благополучию. Реальную угрозу представляет только внешний враг. А внутренних врагов нет постольку, поскольку нет хоть сколько-нибудь самостоятельного лица в империи, кроме самого императора.

При всем при этом реальный мир вокруг нас просто помешан на идеях независимости. Все стремятся от кого-то отделиться. Нам ли этого не знать!

Было ли в играх что-либо подобное? Нет, даже в средневековье, по определению являющемуся феодально-раздробленным, можно наблюдать исключительно объединения и завоевания. Что и говорить, рай для последователей Александра Македонского, Чингиз-хана и Наполеона. И никто не вспомнит, как быстро распались на кусочки их сверхдержавы.

Индивидуальность боевых единиц

Если не слишком вредничать и оставить до поры до времени мечты о глобальном и повсеместном переходе к самостоятельному поведению всех "участников" игры, то, по крайней мере, можно и нужно требовать от них хотя бы внешней индивидуальности. С этим дела сегодня обстоят не так уж плохо, но все равно еще довольно часто нас пытаются заинтересовать передвижениями по карте неких безликих знакомет, неотличимых друг от друга.

Но радует, что найдено достаточно много красивых и элегантных решений. В том же Warcraft'e индивидуальность достигается чисто художественно-изобразительными средствами. Различные типы воинов имеют свое предназначение, по-разному рисуются, по-разному двигаются, по-разному "разговаривают". Чрезвычайно удачна находка MoO, ее теперь тоже пытаются копировать все кому не лень, когда все боевые единицы проектируются игроком самолично, исходя из доступных технологий. Можно порадоваться, что российские умельцы в "Доке" и других фирмах тоже стараются придумать очень неплохие нововведения. Также хочется отметить такие игры, как X-Com, в которых боевые единицы — люди. Эти хоть именем и фамилией друг от друга отличаются. Иной раз и этому рад будешь, насмотревшись на армады бездушных и безликих машин.

Выбор стратегии и тактики

Играем мы, конечно, не для того, чтобы проигрывать. А как найти выигрышную линию поведения? К сожалению, в большин-

стве случаев решения довольно стереотипны, а игровые ситуации слишком однообразны. Это большая проблема и, как мне кажется, для ее решения недостаточно усовершенствовать AI. Multiplayer-режим тоже не всегда поможет. Причина проблемы кроется еще и в строгой однозначности всех логических взаимодействий, а смысл любого игрового показателя почти всегда определен односторонне: "Чем больше — тем лучше", "Чем быстрее — тем лучше", "Чем мощнее — тем лучше" и т.д. В подавляющем большинстве игр задача только в том и состоит, чтобы как можно быстрее обеспечить себе либо численный, либо материально-технический перевес на всех ключевых направлениях атаки. Редко встретишь ситуацию, когда можно победить маневром, еще реже вспоминают о том, что чрезмерное количество чего-либо (войск, денег и т.д.) может и повредить.

Недостатки данного подхода производители пытаются скрыть различными трюками: придумывают новую навороченную боевую технику, расставляют игроку хитрые ловушки, разрабатывают необычные миссии. Это все очень хорошо и правильно, но, по-моему, хорошей игре нужно нечто большее.

В этом смысле идеальна была бы такая игра, которую не имело бы смысла взламывать. Да будь у тебя хоть всего в немалых количествах, а если поведешь себя глупо — проиграешь. Обычно все наоборот — в ломаной игре уже никакой враг не страшен. Против лома, как говорится... Немного близки к идеалу "неподкупных" игры типа SimCity, в которых завораживает сам процесс созидательного творчества, а не то, сколько удалось накопить на счету денег. Также в этом смысле впечатляют дуэли в Magic: the Gathering (MicroProse), каждая из которых неповторима, а исход непредсказуем.

Важная оговорка

В завершающем пункте, подводя итоги, хотелось бы сделать одно очень важное замечание. Без него все предыдущие рассуждения можно просто свести к параноидальному стремлению создать некую идеальную во всех отношениях модель окружающего мира. Мало того, что это невозможно, это в играх и не нужно. В игре важен стиль, общий настрой, общая атмосфера, азарт, юмор. Без них, без души, программы не могут жить долго. Все остальное — только механизмы для более успешного воплощения в жизнь основной идеи. Данная статья всего лишь описывает один из подходов к построению игр нового поколения.

Каким оно, это поколение, будет в действительности — покажет время.

**Михаил
Рахаев**



FAGGOTS!

Гениальный Лев, который Толстой, в гениальном романе "Война и Мир", который все еще проходят гениальные российские школьники, гениальным образом передал атмосферу 1812 года, сохранив стиль и форму общения персонажей романа в том виде, в котором оно действительно имело место быть — на французском языке. Этот рассказ также написан по следам реальных событий, случившихся не так давно в Сети. Рассказать о них с помощью единственно великого и могучего русского языка просто невозможно. Тот случай, когда из песни слова не выбросишь. Разве что совсем уж непечатные выражения мне пришлось заменить на @\$#W#\$^.

автор

Это был обыкновенный летний день, который не предвещал ничего особенного. Я запустил машину, дождался входа в Windows и без проблем сконнектился с провайдером. После прокачки почты появилось стандартное сообщение: You received 1 message. Прорезалась Elisabeth — моя хорошая знакомая из Ohio. После полуавтоматического двойного щелчка показался короткий текст: See you on WC at 12:00 by your time. Channel=Private.

Я взглянул в нижний правый угол экрана на системные часы — 10:21. Затем вызвал окошко ICQ: в online были только Warco и snow3. Я послал им по приветствию и вскоре получил аналогичные строчки в ответ, только snow3 присовокупил сообщение: Need to chat. Почти мгновенно отреагировали колонки: Incoming Chat Request. Я, не задумываясь, нажал Accept...

— Ok, see you there! Bye! — так закончился наш 15 минутный разговор, из которого я уяснил, что snow3 тоже получил от Elisabeth приглашение на Westwood Chat, только в отличие от меня ему было известно не только, кто туда приглашен еще, но и цель встречи.

Elisabeth назначила стрелку Bobster'y, мне, snow3 и двум незнакомцам — Osit'y и Bajaaaaa. Собственно, эти двое и стали причиной самого разговора.

Оказалось, что эти уроды представляют собой реальную опасность для всего добропорядочного ICQ'шного сообщества! FAGGOTS! Они F@#\$edUp'нули ее (Elisabeth) PC и остались безнаказанными. THEY DESERVE TO DIE! —

так выразила свои чувства к этим #%\$@&@# Elisabeth.

До назначенной встречи оставалось 84 минуты, и я решил провести артиллерийскую подготовку.

— Привет, Dmitri, — поздоровался я со знакомым русским жителем NY. — Ты знаешь кого-нибудь с nickname Osit или Bajaaaaa?

— Да знаю Osita! — он, как всегда, пользовался транслитерацией. — A zchem tebe?

— Да тут, понимаешь, они кое-чего кое-кому на-творили...

— Virus tebe poslali gadi? ;@

— Да нет! Не мне, знакомой одной, помнишь, к нам на канал заходила Mercedes? Ну вот ей!

— Nu on u menja poluchit! — рассердился Dmitri.

— Ладно, не горячись, лучше дай координаты.

— Ok, u etogo gada Osit'a uin... — и он сообщил мне его UIN.

— Спасибо, пока! — попрощался я.

— Bye! =) , — Dmitri всегда любил ставить смайлики.

Чтобы добавить Osita в Ignore list, я запустил search. Есть! Я нашел его...

Меня очень разозлило сообщение Osita в шесть байт! FY!!!! — это могло означать только одно — F#% You! Я хотел уже нажать кнопку Send, чтобы послать ответ, но вдруг раздался звук — System Message! Я прочитал его — User deleted you from his contact list!

Этим юзером был Osit! Надо свериться с часами... 11:58. Ладно, пора и на WCHAT. Я без труда нашел канал Private — в тот день на нем было мало народа. Зашел. Пока в наличии были только snow3 и mercedes (Elisabeth — ее nickname на ICQ, mercedes — на WCHAT). Теперь нас стало трое. Ждем bobstera.

Elisabeth была chanop'ом, и я попросил ее сделать меня вторым channel operator'ом. Это может очень пригодиться во время спора, когда дело доходит до обзывательств и отборной ругани. В таких случаях значок @ просто незаменим — kick'нул гада, и все дела! Mercedes согласилась, и я стал @NickSTR, а не просто NickSTR (мой второй Nickname на WCHAT). Я мог разделять и властвовать. В конце концов, появился bobster, все с ним поздоровались, и только Elisabeth выругалась (американка!).

Кстати, snow3 выходит (откуда бы вы думали?) с Аляски, а bobster — из Швеции. Что ж, теперь не хватало только дорогих гостей. А вот и они! Я сначала подумал, что Osit меня узнает и смотается, прихватив Bajaaaaa и испортив всю затею. Хорошо, что мое имя на WCHAT, пусть незначительно, но отличается от Nickname на ICQ — он меня не узнал.

— Hi everybody! — поздоровался ничего не подозревающий Bajaaaaa.

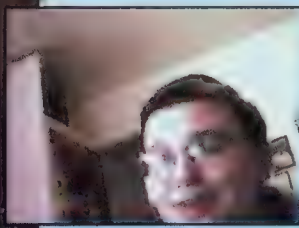
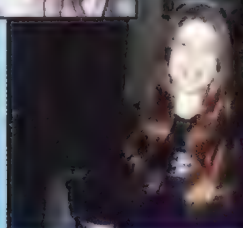
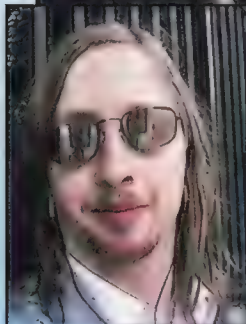
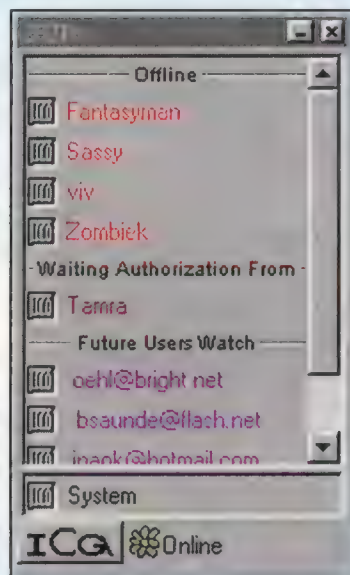
— Hey! — последовал за ним Osit.

— Hi guys! — поздоровался с ними я.

— Glad to see you — написала Elisabeth, и private'ом послала мне продолжение: — Glad to see you in hell!!!

— 3;) — усмехнулся я.

— So why we are here? — поинтересовался snow3, де-



лая вид, как будто ничего не знал.

- To talk about... — начала Elisabeth. Я не сразу понял, зачем.

- About you guys! — подхватил bobster.

- You've said that cool.exe's a funny program! Bastards! — рассердилась Elisabeth. Сбросили маски и мы.

- Sysop Tiger'll come now to talk with you! — сказал я.

- We dont afraid of you! You motherf@#\$ers! And you bobster — JEW! — озлобился Osit.

- F@#\$ off dead dick! — заступился snow3.

- You two horse shits if you think that you can fool us! — поддержал товарищей я. — DIE NOW!

- %\$%% you! — написал Bajaaaaa.

За такую ругань нас бы давно выгнали с WCHAT, но, по счастью, рядом не было не одного sysop'a.

- Lets go out from this stupid sucks Baj! — сказал Osit.

- You don't go anywhere! — заявила Elisabeth.

Никто не заметил появившегося Dmitri.

- Oh, indeed? May be you can stop us? — поинтересовался Osit.

- I can! — появилось сообщение Dmitri.

- NOW??? — последовало от Osita.

- Quite easy! I know the place of your lair, friend, — как-то мрачно отозвался Dmitri. Похоже, New York — не такой уж большой город в не такой уж большой стране США... — I'm ready to visit you, Bastard!

- F@#\$ off! — написал Osit, и на пару с Baj'ом они вышли с канала.

- Nothing good, — спустя секунд 30 заметил я.

- Yep, — согласилась mercedes.

- I'll visit bastard, I'll kick his ass! — отозвался Dmitri и добавил. — Eta padla za vse otvetit.

Потом мы еще немного поговорили, обсудили кое-какие мелочи и распрощались...

Я взглянул на часы — 9:30 am. Вставать, как всегда, было в лом. Умылся, позавтракал, и — к компьютеру...

You received 3 messages — прочитал я. Два раза щелкнул на сообщении от Elisabeth. Hi Nick, how r u today? Как, как ар ми? — Fine, you?

Двойной щелчок на сообщении от bobstera. Hey Nick, how the weather in mother-russia? :) — Я уже забыл, когда он пытался выдать что-либо, кроме этой дежурной и несколько безграмотной шутки на российскую тему.

- Hi, the weather is good, — ответил я. И, наконец, сообщение от Dmitri.

- Privet, plohie novosti, Osit с drugom smotalis' iz goroda. Ja ne smog s nim pogovorit'. Sorry : (, — прочел я... Ладно, не смог, так не смог, что поделаешь?

Прошло несколько дней. Elisabeth навела порядок в компьютере, а я почти забыл про недавние события. Все практически вернулось на круги своя... Вчера пару раз срезались с bobster'ом по WCHAT в Red Alert...

- Hi Nicky! — пришло сообщение от позабытого Osit'a. Remember me arse? — следовало дальше. — You must be in MY room at 14:00, WCHAT, channel !!!HELL!!!, are you already yellow, chicken? ha-ha-ha-ha! BE THERE! Bye-bye. Я завелся с полоборота — этот козел рвется отыграться?! Почти одновременно с этой мыслью я щелкнул мышкой на иконке в окошке ICQ напротив Dmitri. В игре без правил все правила побоку. Тот не заставил себя долго ждать.

- Znachit tak! On vernulsja, Ja prjamo shas k nemu sbegaju, mordu nob'ju! ;) — обрадовался Dmitri моему сообщению.

- Спасибо, пока, — попрощался я.

- Poka! — попрощался Dmitri.

На часах 13:23 — до чата 37 минут, поделюсь-ка я новостью с Elisabeth.



- Hi guys — поздоровался я с Osit'ом и с Baj'ом.

Кроме них, в room торчало еще 5 особей — Razoор, WER666, Mastum, Judge99 и Smugle.

- Тебе того же, — ответил по-русски Judge99 (соотечественник, что-ли?).

- Hell is the best place for you guys! — родил я.

- WE ARE FROM HELL!!! — хором отозвались они.

- Really? — усомнился я.

- Давайте, насыем ему вирусов! — предложил Judge99.

- ТОЧНО! — тоже по-русски заметил WER666 (и этот туда же! Веселая компания).

- А если я уйду? Что вы мне можете сделать? — полюбопытствовал я.

- ТЫ НЕ УЙДЕШЬ! Или ты будешь трусом! — отрезал WER666.

- Ha-ha-ha, you cant go! AFRAID??? ;-) — продолжил Osit.

- NO! — возразил я.

Обмен мнениями продолжался еще пять минут.

...И вдруг, совершенно внезапно, Osit начал сыпать извинениями. Мне даже показалось, что он заикается.

- Oh man, sorry, you can go, — текст замер, потом набор возобновился. — I'm really...

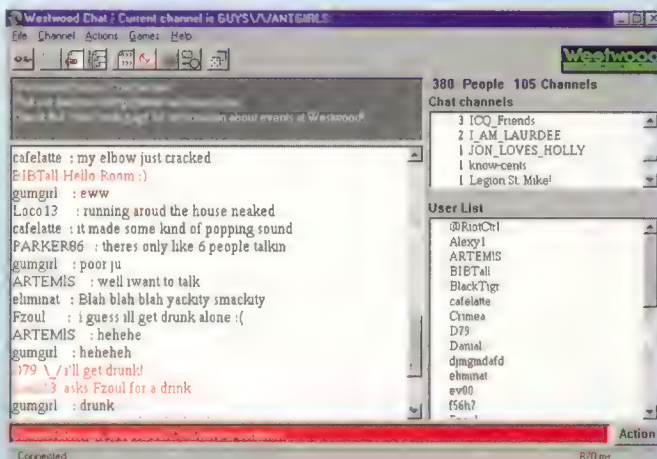
В общем, он извинился дважды, он бы извинился и в третий раз, но разорвался connection.

Эх, Димка-Dmitri, дорого бы я дал за возможность быть рядом с тобой в момент триумфа!..

Больше этот козел в чате не появился. Так что, надо сказать, виртуальность — вещь относительная. Иногда реальные кулаки оказываются гораздо действеннее всех виртуальных разборок...

THE END

Nick



Голая Королева

За какой-нибудь десяток лет синтетический секс прошел путь от простейших надувных моделей с ручным заводом до образцов с автоматической терморегулировкой и обратной связью...

С. Лем "Sexplosion"

Рождение женщины

Эмансипация в мире 3D action начиналась медленно, исподволь, набирая силу постепенно. Уже в родоначальнике жанра, варварски кровавом Wolfenstein от id Software, присутствовала женщина. Была она, правда, не очень-то привлекательной — с пропорциями капрала и зверским лицом, да к тому же одета в нацистскую форму, что совершенно ей не шло. Эта особа была боссом одного из уровней, а также свидетельством гениальности тогда еще молодого Джона Ромеро. В ее образе он даже пока не предвидел, а только смутно предчувствовал победоносное шествие женщин по играм только-только зародившегося жанра.

Потом наступило средневековое 3D action. Мрачный, серьезный и пуританский DOOM не допускал даже мысли о какой-нибудь фривольности. Разве имеет герой моральное право отвлекаться на пустяки, когда все человечество находится в опасности?

И только эпоха Возрождения, начавшаяся с приходом игрового Duke Nukem 3D, вернула светлые женские образы на экраны мониторов, принося отдохновение нашим глазам, уставшим от зрелища жутких образин и разбросанных повсюду окровавленных трупов.

Нет, конечно, до настоящего равноправия было еще далеко. Женщина была просто красивой вещицей, не игравшей в 3D action существенной роли. Она служила только удовлетворению низменных инстинктов распоясавшегося блондина — если ему хотелось разнести на куски невинную жертву, он делал это!

Новое всегда с трудом пробиивает себе дорогу. До сих пор живы еще пережитки прошлого. Наследник DOOM'а, не менее мрачный Quake, продолжает с высокомерным презрением игнорировать прекрасную половину человечества.

Продолжатели дела Duke Nukem 3D — Blood и Shadow Warrior, по-прежнему видят в слабом поле не более чем объект для упражнения в стрельбе.

Но была, была уже первая ласточка, которая доказала — в новейшей истории компьютерных игр женщина освободится из-под гнета и во весь голос заявит о своих правах. В 1996 году вышел Eradicator, в котором женщина, Elina, на равных правах с двумя персонажами мужского пола участвовала в сражениях против роботов, охранявших древнюю Цитадель.

И в том же году, чуть позже, на экраны компьютеров и приставок вихрем ворвалась насто-

ящая победительница — Лара Крофт, главная героиня игры Tomb Raider. Она уже не просто стремилась достичь "мужского" уровня — она превосходила его! В июльском чарте этого года "Commercial Top 100" Tomb Raider поднялся выше Blood, DOOM II, MDK, Redneck Rampage, Outlaws, Hexen и тьмы других игр.

Расцвет крофтомании

Ажиотаж вокруг прекрасной искательницы приключений достиг невиданных размеров.

Августовский номер PC Gamer'a поместил ее портрет на обложке и посвятил свою главную статью зреющему сейчас в недрах Core Design сиквелу Tomb Raider 2. На нескольких страницах очень живо обсуждаются вопросы:

- Во что Лара будет одета?
- Какая у нее будет прическа?
- Какое она прикупит себе оружие?
- Какие новые телодвижения она научится совершать?
- Куда отправится путешествовать?

И так далее...

Создатели сверхпопулярного персонажа засыпаны самыми разнообразными деловыми предложениями: снять кино с Ларой Крофт в главной роли, написать для нее сингл, сделать мультфильм.

По данным PC Gamer, сейчас существует не менее 28 серверов в Интернет, целиком посвященных Ларе Крофт, непослушной дочери английского лорда. Люди пишут про нее рассказы, сочиняют анекдоты, рисуют картинки...

На родине Лары, в Англии, она вообще стала чем-то вроде национального символа.

О компьютерном персонаже написали такие серьезные газеты, как The London Times и The Daily Telegraph. Она стала моделью для магазина модной одежды The Face и героиней постера в мужском журнале Loaded!

Всемирно известная группа U2 договорилась с Core Design об использовании ролика с участием Лары Крофт в оформлении своих концертов. Пожалуй, такое не выпадало на долю даже культовому Duke Nukem.

Нагая в солдатских ботинках и с пистолетами

Трудно сказать, в чем причина такого успеха. Наверное, их несколько. Во-первых, безусловно хороша сама игра — интересное сочетание аркады, 3D action и головоломок. Во-вторых, созданная для Tomb Raider система прицеливания исключает возню с наведением оружия на цель в трех измерениях, позволяя игроку сосредоточиться на движениях Лары. А движения эти просто великолепно проработаны, красивы, натуралистичны и изящны. Чего стоит одна только знаменитая Ларина "стойка на руках"! Ну и в-третьих, вид "от третьего лица" тоже немало способствует привлечению внимания к центральной фигуре игры.

Кстати, о фигуре... Поистине удивительно, что такой откровенно



сексуальный персонаж, как Лара Крофт, был создан именно в Англии, которая славится своими пуританскими нравами.

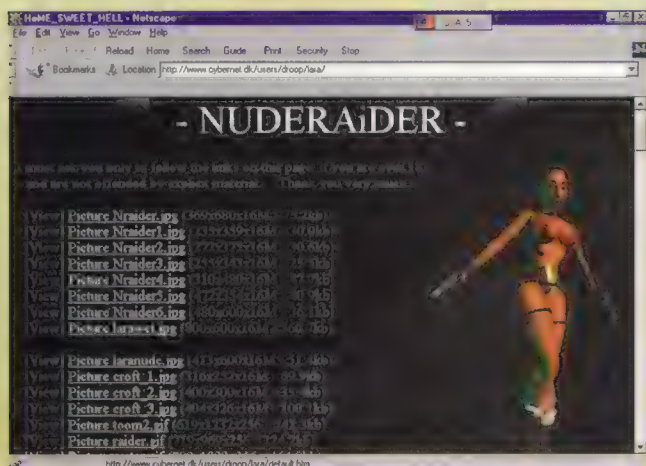
Разработчики, скромно потупив глазки, утверждают, что они просто хотели создать образ крепкой, самоуверенной и умной девушки.

И хотя ее феноменальный бюст, изображаемый на различных плакатах и заставках, непосредственно в игре выглядит гораздо менее внушительно, буйная фантазия игроков легко домысливает все, что нужно.

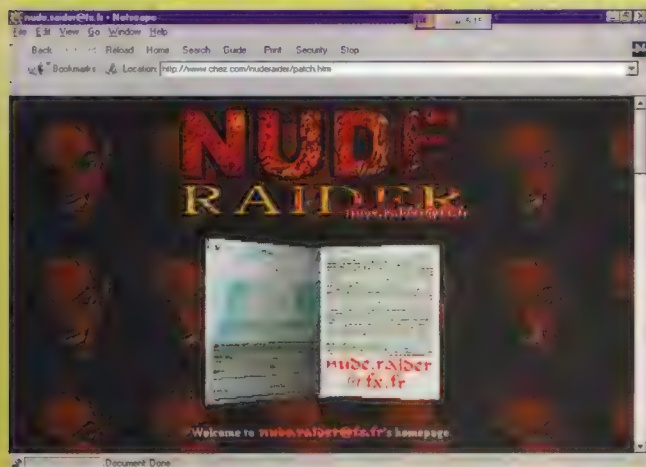
Подтверждением тому служат многочисленные "слегка отредактированные" изображения Лары Крофт, на которых она предстает без майки или без шорт, или без того и другого, но обязательно в армейских ботинках и с пистолетами. Существует даже такой сайт на Интернет — **NUDE RAIDER**, который коллекционирует изображения более или менее обнаженной Лары Крофт. Адрес:

<http://www.cybernet.dk/users/droop/lara/>.

В российском FIDO некоторое время назад тоже оживленно велись дискуссии под общим названием "Голая Лариска". Народ выяснял, существуют ли коды, позволяющие увидеть Лару Крофт без одежды.



■ По нашим данным, **NUDE RAIDER** — наиболее всеобъемлющий сайт на Интернет, посвященный... хмм... А, чего тут комментировать! Кстати, информация о нем промелькнула даже в *Computer Gaming World*, одном из известнейших в мире игровых журналов! Тоже ведь показатель...



■ На сайте nude.raider@fx.fr находятся патчи, соответствующие его названию; инструкции по применению данных патчей; trainer Tomb Raider



■ По адресу <http://www.tombraider.com> находится посвященный *Tomb Raider 2* сайт, на сей раз от непосредственных разработчиков игры — Core Design. Помимо информации о второй части, вы можете отыскать здесь ряд масштабных изображений сексапильной героини

Правильный ответ такой: кодов не существует. Однако энтузиастами (не из Core Design ли?) уже созданы патчи, которые успешно ее раздевают. По крайней мере, для гимнастического зала (Lara's Home), для первого уровня (Cave) и второго (City of Vilcabamba), — точно. Мы сами проверяли (и проверяли, и проверяли, и проверяли... — гм, извините, отвлекся ;-))) — все прекрасно работает. Только для этого придется скопировать директорию /DATA с компакт-диска на винчестер. Найти патчи можно там же, на **NUDE RAIDER**, или на еще одном подобном ему сайте, nude.raider@fx.fr, по адресу <http://www.chez.com/nuderaider/patch.htm>.

Конкурентки

Проведя краткий экскурс в прошлое и настоящее "женского" 3D action, попробуем, насколько это в наших силах, заглянуть в ближайшее будущее.

На пике всеобщей "Крофтомании" другие разработчики компьютерных игр поспешно пытаются поэксплуатировать удачную находку Core Design. Королеве 3D action предстоит потягаться с новым поколением конкурентов (и, главное, конкуренток!), которые в ближайшее время угрожают наводнить

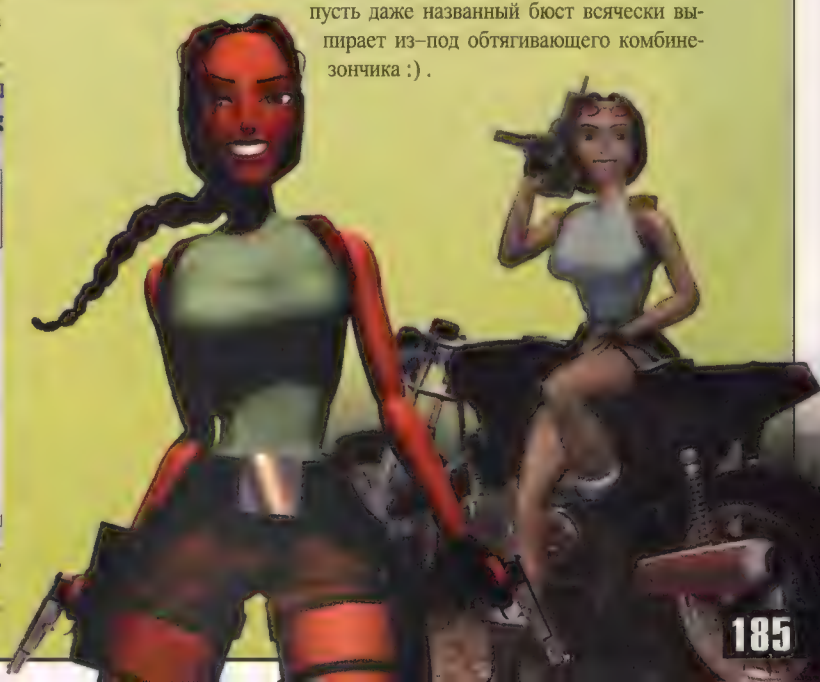
рынок компьютерных игр.

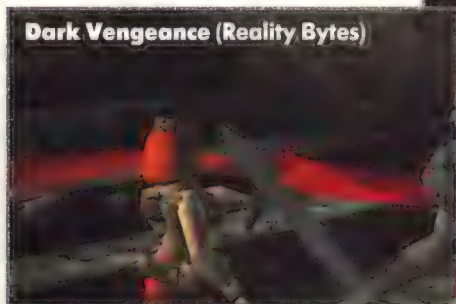
Герои (точнее, героини) женского пола будут присутствовать в заявленных на осень-зиму 1997 и начало 1998 годов релизах *Daikatana*, *Messiah*, *Dark Vengeance*, *Blade*, *The Fifth Element*, *Deathtrap Dungeon*, а также *Hexen 2*, *Unreal*, *Meat Puppet...*

Впрочем, только что вышедший *Hexen II* (Raven Software), по всей видимости, можно сразу сбросить со счетов, поскольку это классический 3D action "от первого лица", реализованный на Quake'овском движке. Следовательно, шанс увидеть участвующую в игре женщину появится у вас только на multiplayer, и вряд ли ее внешний вид и движения будут так же хорошо проработаны, как у Лары Крофт.

По аналогичным причинам, скорее всего, отпадает и ерп'овский *Unreal*. В этой игре упор сделан на борьбу с монстрами и опять же от первого лица.

Упомянутый в начале статьи Джон Ромеро одумался, покинул id Software и создал собственную компанию, ION Storm, которая работает над созданием *Daikatana*. Одной из главных героинь игры будет Mikiko Ebihara — вполне сексапильная японочка. Причем сражаться она будет бок о бок с вами — игра в single player mode имитирует cooperative mode, благодаря продвинутому AI ваших компьютерных соратников. Сейчас трудно делать определенные выводы, поскольку Mikiko существует пока только в виде рисованного эскиза. Однако скажите: разве вас привлекают женщины, у которых вместо мозгов — компьютер? Да и размерами бюста она явно уступает Ларе Крофт, пусть даже названный бюст всячески выпирает из-под обтягивающего комбинезончика :).

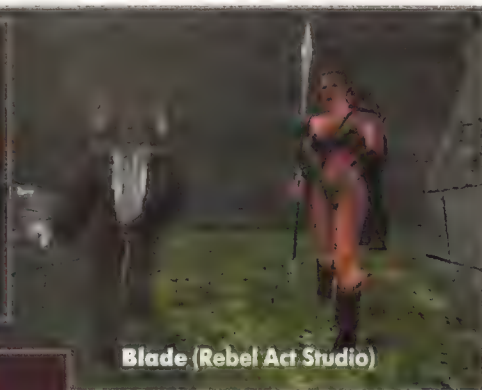




Dark Vengeance (Reality Bytes)



Dark Vengeance (Reality Bytes)



Blade (Rebel Act Studio)

Meat Puppet (Shiny Entertainment) уже появилась в продаже. Это action в изометрической перспективе. А знаете, какой у этой перспективы недостаток? Совершенно верно — и монстры, и главные герои выглядят мелковато. Трудно вдохновиться внешним видом женщины, которую видишь только с большой дистанции. Хотя создатели игры замечены в явно сексуальных попользованиях. Чего стоит один только девиз, помещенный на обложку компакт: “Красивая женщина с большим пистолетом. Это действенная комбинация”. А что символизирует пистолет с точки зрения фрейдистской психологии? Вот-вот...

Относительно **Messiah**, который создается все теми же Shiny, пока мало что известно. Безусловно, женщины в этой игре присутствовать будут, так что обещания разработчиков создать реалистичные текстуры кожи заранее вызывают радостное предвкушение. Однако главным действующим лицом станет все-таки ангелочек Боб, а второстепенные персонажи не могут рассчитывать на большую популярность — они, как правило, лишены яркой индивидуальности.

Dark Vengeance (Reality Bytes) — ролевой 3D action в перспективе от третьего лица. В Dark Vengeance сейчас многие склонны видеть грядущее откровение жанра... Впрочем, об этом подробно рас-



Messiah (Shiny Entertainment)



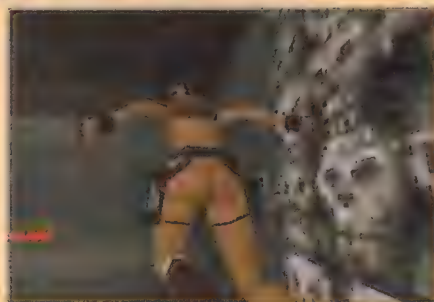
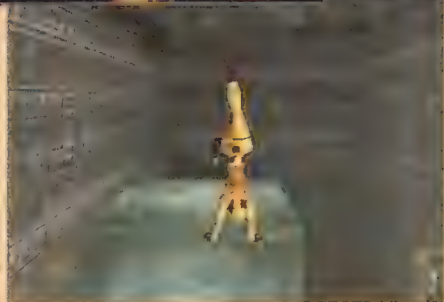
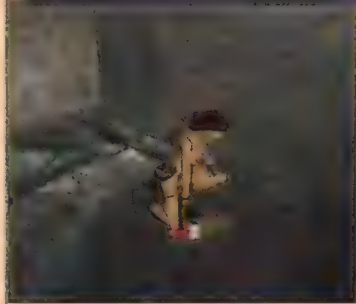
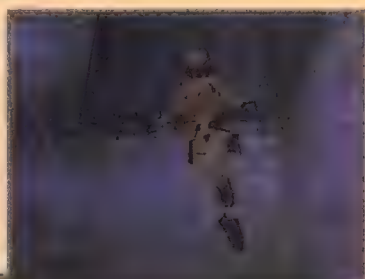
The Fifth Element (Kalist)

сказывается в другой статье (№5), так что не буду повторяться, тем более, что игра нас интересует со вполне определенной точки зрения. По-моему, десять главных героев (из которых четыре — женщины) — это явный перебор. Выбрать себе единственную и неповторимую даму сердца будет явно сложновато... Вообще, по моему скромному мнению, возникшая сейчас повальная мода на “многоглавноройные” 3D action — это глубокое заблуждение разработчиков. Как говорил Владимир Ильич, “лучше меньше, да лучше!”. Если бы в Duke Nukem 3D и Tomb Raider было по несколько действующих персонажей, смогли бы они стать культовыми? Сильно сомневаюсь...

Nude Raider

Полигонная эротика

Скриншоты сняты с первого и второго уровней Tomb Raider после применения соответствующих патчей. Выглядит угловато до совершеннейшего безобразия, но факт остается фактом: перед нами — голая королева. Не отредактированная в графическом пакете, а вполне игровая и “виртуальная”





Deathtrap Dungeon
(Eidos Interactive)



Deathtrap Dungeon
(Eidos Interactive)



Deathtrap Dungeon
(Eidos Interactive)

В *Blade* (Rebel Act Studio) главных героев “всего” четыре, и Амазонка выглядит очень симпатичной, но, опять же, рискует затеряться среди мужского коллектива. Надето на ней гораздо меньше, чем на Ларе Крофт, однако давно известно, что одежда женщины должна не столько открывать взорам все, что можно и нельзя, сколько будить фантазию.

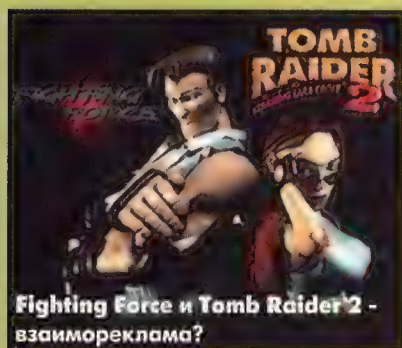
The Fifth Element — Пятый элемент — создается на французском Kalisto по голливудскому блокбастеру с одноименным названием. The Fifth Element, единственный из всех перечисленных, на данном этапе разработки представляет собою детальную копию игровой структуры *Tomb Raider* — вплоть до присутствия особи женского пола в лице Leeloo. Человеком она не является (инопланетянка), хотя и выглядит вполне... н-да, действительно... человеком. Несмотря на присутствие второго, мужского персонажа (Korben Dallas), она вполне могла бы вырвать пару листьев из венков Лары, если б не довольно-таки посредственное графическое решение игры и ее вторичность по отношению к *Tomb Raider*.

Напоследок нельзя не упомянуть **Deathtrap Dungeon**, продукт деятельности Eidos Interactive, которая была издателем *Tomb Raider*'а. С последним игра имеет много общего (даже тиранозавр есть!), однако в нее будут включены элементы RPG и, опять же, два главных героя. На скриншотах женский персонаж выглядит очень хорошо — гораздо более детально прорисованным (детали здесь очень важны! :)), чем Лара, да и пластика движений явно на уровне. Только вот одежда, как бы это выразиться... оставляет еще меньше “простора для фантазии”, чем облачение амазонки из *Blade*. Впрочем, на сайте Eidos она “лежит”, спеленутая в купальник — из тех, что были модны в семидесятых, а вот по всему Интернет — в ботфортах и с бульдожьей цепью вместо лифчика. Какой именно вариант “одежды” будет реализован в *Deathtrap Dungeon* — покамест совершенно неясно. Однако в купальнике Хена (так зовут эту меченосную вонючку) выглядит еще хуже — как школьница-переросток, отправившаяся на пляж и неведомо как попавшая в мир, являющийся смесью *Witchaven* и *Tomb Raider*.

В заключение остается сказать, что статья получилась явно с “прокрофтовским” уклоном. Но что поделать! Все вышеперечисленное — это пока проекты. А Лара Крофт между тем продолжает победное шествие по планете, попирая солдатскими ботинками на высокой шнуровке сердца миллионов поклонников.

Ну да ладно, что-то я много рассуждаю, а давно пора делом заняться — на *Nude Raider*'е, говорят, новый патч появился. Нужно его самым тщательным образом протестировать — добросовестность прежде всего!

Роман Кукузов
подборка графики — Геймер



Fighting Force и Tomb Raider 2 -
взаимореклама?



Шуточки о Ларе Крофт

Как догадаться, что вы слишком много играете в Tomb Raider:

1. Если вас выгнали из постели, потому что вы произнесли имя Лары, когда занимались любовью со своей женщиной.
2. Если вы носите Ларин портрет в бумажнике.
3. Если вас вышвырнули из секс-шопа после вашего решительного отказа уходить без куклы "Лара Крофт" (разумеется, в натуральную величину).
4. Если вы носите компакт-диск в нагрудном кармане, чтобы НИКТО не мог встать между вами и вашей вновь обретенной любовью... Разве я сказал "в нагрудном"?
5. Если вы начали интересоваться адресом электронной почты Лары Крофт. (Кстати, для тех кто ДЕЙСТВИТЕЛЬНО интересуется: laracroft@eidosinteractive.com).
6. Если вы заставляете Лару выполнять "стойку на руках", когда она взбирается на любой карниз или выступ, потому что это выглядит "Тааак клёёево!"
7. Если вы всюду носите с собой компас, которым НИКОГДА не пользуетесь.
8. Если вы всюду передвигаетесь бегом, даже к двери своей квартиры, чтобы забрать утреннюю газету.
9. Если вы чувствуете странную неприязнь к мальчикам на скейтбордах.
10. Если вы решаете, что ваша квартира станет выглядеть лучше, если будет декорирована в стиле "Гробницы", включая ямы с острыми кольями на дне.
11. Если вы просите свою жену (или подругу) заниматься гимнастикой пред тем, как заняться с ней сексом.
12. Если вы полагаете, что Лара — это прекрасное имя для вашей дочери (также сына ;-)).
13. Если вас понятны такие чувства, как:
 - А. Ну почему все говорят, что это игра? Это не игра! Лара — МОЯ женщина, просто мы поругались некоторое время назад и теперь она воображает, что стала исследовательницей приключений. Если вы увидите ее, ПОЖАЛУЙСТА, попросите позвонить мне... И скажите ей, что я извиняюсь.
 - Б. И почему идет столько разговоров о Tomb Raider? Лара... Я не буду в это играть. Грудь... Нет, правда, не буду. Ноги... Ну ладно, может быть чуть-чуть. Бедро...



Специальные движения

1. **Прыжок "рыбкой"**. Если Лара просто бежит к воде, то она прыгает в нее "солдатиком" — ногами вниз. Однако можно заставить ее прыгнуть "рыбкой" — для этого надо нажать одновременно кнопки "Прыжок" + "Идти" + "Вперед" (<Alt>+<Shift>+<стрелка вверх> при стандартной раскладке клавиатуры). Это движение можно выполнять и на суше — тогда в конце прыжка Лара просто перекатится через голову.

2. **"Стойка на руках"** — одна из самых прикольных "фенечек" в игре. Чтобы выполнить это нелегкое гимнастическое упражнение, нужно подвести Лару вплотную к любому выступу или карнизу и заставить ее повиснуть на руках, ухватившись за край (<Alt>+<Ctrl>). После этого, НЕ ОТПУСКАЯ <Ctrl>, нажмите <Shift>+<стрелка вверх>.

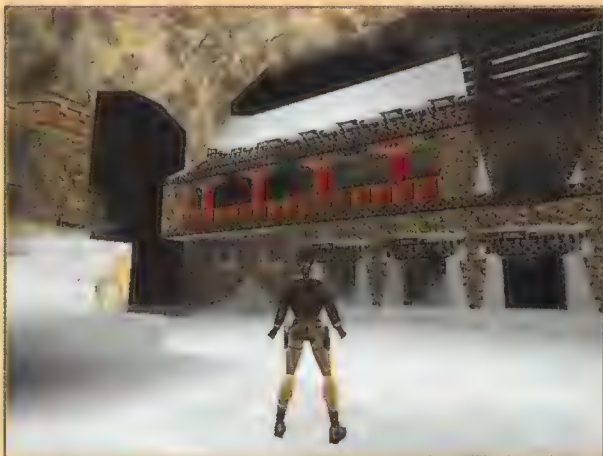


Tomb Raider 2

В выходящем осенью продолжении своих походов Лара Крофт значительно преобразилась. Начиная от внезапно порывшихся волос и заканчивая грациознейшей (судя по де-



мо-ролику) походкой и поражающему сердца поклонников разнообразию костюмов. Учитывая значительно улучшившуюся графику, рискуем утверждать, что вторая часть Tomb Raider окажется не менее звездной, чем первая.





Голография

Опубликованные нами в четвертом номере картинки как бы Nude Raider, также как и эти, в действительности являются результатом свободного творчества поклонников женской натуры Лары Крофт. Технология их создания проста. Действие первое: берутся приглянувшаяся заставочная картинка из Tomb Raider и фотография вполне реальной девушки с какого-нибудь фликового сайта. Действие второе: соответствующие части тела "фото модели" подставляются на изображение Лары и подгоняются под необходимую цветовую палитру.

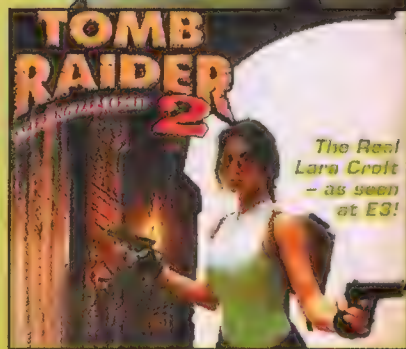
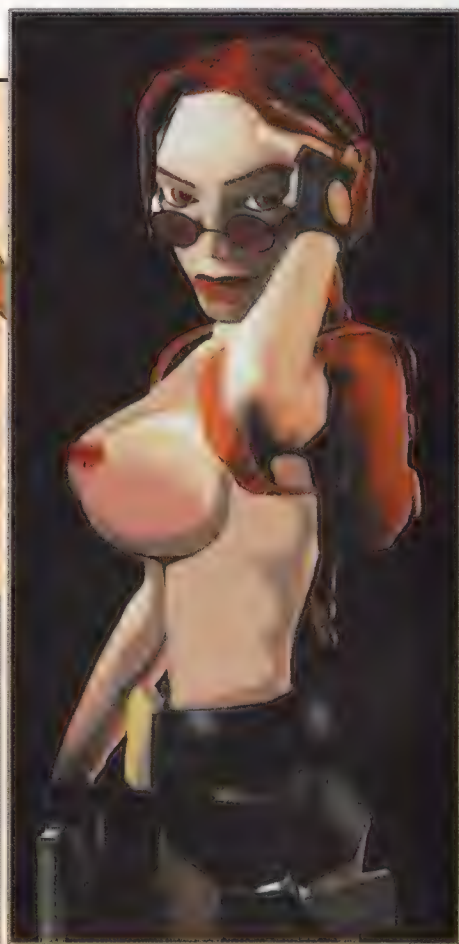


Крофтомания достигла безграничных пределов - даже напечатаны игральные карты с изображениями Лары. Правда, для серьезной игры они не годятся - не то качество бумаги. Такими картами только в "Дурака" и резаться... ♣ ♠ ♣ ♠



Справа: На находящейся справа внизу фотке изображена девушка, исполнившая роль Лары на E3. Над ней фотка — работа некоего малоизвестного фотографа.

Слева: Существовал также и японский вариант Tomb Raider, где Лара сообразно национальному колориту была приземистой и узкоглазой. Этот переработанный скрин — именно из той версии.



Hi всем!

Добро пожаловать в наш шестой номер. В прошлый раз я растекался словом по листу бумаги, пытаюсь втолковать, что мы собираемся внедрить несколько новшеств, но при этом не называя, каких именно. И, как сейчас выяснилось, очень правильно делал, что всего не перечислял. Поэтому как объемистый кус нововведений пока что так и остается на уровне витающих по прокуренной редакционной комнате идей. Но, кажись, кое-что все же появилось.

Во-первых, отныне и навеки образована рубрика ForgottenWare, где рассказывается о хитах, царствовавших во времена игрового летописного прошлого. ForgottenWare введена исключительно благодаря неоднократно высказывавшимся в ваших письмах пожеланиям. Не высказывали бы — не появилась бы.

Во-вторых, преодолевая отчаянное сопротивление части консервативно мыслящих сотрудников редакции и в кои то веки скооперировавшись с Сам-Ивановым, в рамках Зоны Геймера я ставлю Игру в журнале. Если где-то подобное уже и было, то лично я не в курсе. Жду ваших отзывов (и ответов).

В-третьих, нам наконец-то достало сил обратиться к аналитике. Причем сразу на двух фронтах: по real-time стратегиям и — истинно так, по ларокрофтомании. Уж не знаю, с чего бы это, но второй из названных эпических ("анти" в начало слова и заменить "п" на "т") трудов пошел в Зону Геймера... Аналитика пойдет с этого номера на постоянной основе — интересных тематик обнаружилась целая куча.

В-четвертых, моими коленопреклоненными мольбами (читай — цензурным словораспустительством) претерпел некоторые изменения сам стиль статей-накарябанья в журнале. А если серьезно, то нам надлежало повествовать обо всем конструктивно-деловым внеэмоциональным языком. А то ведь как получается: игровой мир красочный (256, 65тыс, 16млн), а мы словоизвергаемся в GrayScale с плавным переходом от серого к белому. В №6 произошло смещение на территории более юморного изложения. Одобрите ли вы это — только вам и знамо, так что было бы неплохо прозреть ваши точки зрения по сему вопросу.

В-пятых и в-шестых — видоизменилось несколько мелочей более мелкого масштаба. В-седьмых будет, когда сделаем седьмой номер.

И вот, вывалив на страницу наболевшее, обращаюсь к вашим письмам. Точнее, к письму. Пятый номер опоздал по причине типографской задержки (трейлер, везший тираж, ехал семь дней вместо одного), поэтому и занятых откликов на него пришло пока не так много. Особо выделяется один — от Алексея Сачкалина.

(расстановка цифр по тексту моя — чтоб далее проще отвечать было.)

"Здорово, "Навигаторы"!

К нам в Нижний Тагил журнал доходит уже через несколько дней после выхода его в Москве, поэтому я уже успел прочитать пятый номер с начала до конца.

Что я могу сказать — довольно неплохой получился номер, есть, чего глазами пробежать. Но, к сожалению, остались те недочеты, которые были у вас с самого первого номера, и большинство из которых есть и в других журналах, которые продаются у нас в городе.

Во-первых — раз уж это журнал про компьютерные игры, должны присутствовать при нем и сами игры, на компакт-дисках, как я видел у некоторых западных журналов, в Computer Gaming World, например /1/. (...) Потом, у меня, например, все стены в комнате обвешены постерами музыкальных групп, и хотелось бы дополнить этот натюрморт :) постерами из любимых игр. К сожалению, ваш журнал хотя и пишет о классных играх, постеров не делает... /2/

Ну что ж, начнем разбор вашего последнего номера и некоторых конкретных разделов. (...) Радует отсутствие большого количества рекламы, хотя, наверное, для журнала это не есть рулез. Далее — NEWS. Имхо, их мало. Серьезно. У меня нет доступа в И-нет, но я чувствую, что за месяц подготовки журнала к выпуску в мире игр происходит гораздо больше интересных событий, которые стоило бы освещать. Я понимаю, что это скажется на объеме журнала, но ведь толстый журнал — это не так плохо :).

Список патчей для игр — это полный сикс! Игр выходит слишком много, и описывать только некоторые патчи для не самых популярных игр — бред. Советую убрать подобные текстики. /3/

Больше REVIEW давайте, а для PREVIEW выбирайте только самые многообещающие игры. /4/ (...)

Но вернемся к нашим журналам. Дойдя, наконец, до раздела чи-

тов, я просто выпал. Никогда, нигде, ни в одном журнале я не видел СТОЛЬКО читов! От Wolf3D до MDK. Мне вообще очень нравится, что в журнале читы даются часто сразу вместе со статьей по игре, а здесь — просто раздолье для гамера.

Дальше идем — Review. Часто очень неплохо — хотя иногда авторы забывают о важных особенностях (фичах) игры и заостряют внимание на каких-то никому не нужных мелочах. Этого допускать нельзя — куда смотрит редактор?? /5/

И пишете о багах в игрушках — интересно ведь! /6/

Ну, Guides & Sols — это классно. По Фидо иногда не допросишься сала к игре, неважно, к новой или старой. А здесь вам пожалуйста — и очень сложная игра "Magic: The Gathering" (как автор статьи в ней разобрался, вообще не понимаю). И отличный guide по "Creatures" — классная игрушка, и тоже без статьи трудно в нее было бы разобраться.

Осталось — Геймер-Зона. Ну, здесь и говорить не о чем. Такого больше нигде нет. Тут самые отстойные (Make Some Noise) и самый рулез (Duke multiplayer) статьи. (...) Геймер! Воздействуй там на остальных, пусть в журнале побольше будет такого, что действительно почитать можно! /7/ А то кажется иногда, что энциклопедию читаешь (правды ради скажу, что это не к одним вам относится). Даешь крутые статьи на весь журнал! (...) "

Алексей Сачкалин

Ответствую в попунктовой форме.

1. Прилагаемый к журналу компакт — это неосуществимая мечта всех российских игровых журналов, за исключением SBG Magazine, который и без того на компакте. Проблема в том, что стоимость производства компакта получается 1\$/штука. В розничной продаже это будет 2\$ (наценка продавцов составляет ~100%). И "Навигатор" с компактом будет стоить не 20-30 т.р., а 30-40, что, имхо, многовато. Вероятно, когда-нибудь мы изыщем способ начать прилагать компакт — но не в ближайшее время, энто точно.

2. Есть два метода сращения журнальных страниц: скрепка (как в "Стране игр", например) и склейка (как у нас). Постер можно ставить, когда журнал на скрепке. Но когда у тебя 192 страницы, то скрепка невозможна — разве что использовать дверные петли :-. Если придумаем, как эту проблему технологически обойти, то появятся и постеры.

3. Согласен. Новости пока что проигрывают в сравнении со всем остальным содержанием номера. Сейчас этот раздел подвергается кардинальному перетряхиванию, в седьмом сделаем покруче. Но что касается патчей — их публикация кажется мне оправданной. Однако сейчас планируем преподнести их чуток по-другому.

4. Во-первых, на уровне preview невозможно с уверенностью предсказать, насколько крутой будет игра. Даже демо-версия — не всегда показатель. Во-вторых, наша задача — рассказать обо всем, что есть (кроме откровенного отстоя), и дать читателю возможность самому определиться, на что стоит тратить время и деньги. Умашать благовоениями шедеврические гамесы и обливать безмолвным презрением все прочее — это, имхо, полный сикс.

5. Готов спорить. Мы всегда рассказываем побольше об игровом процессе и вкратце поминимас графику (зачем распространяться, когда есть скрины?), звук (не он главный) и multiplayer (обычно можно изложить вкратце). Яркий пример — "Паркан" и Warlords III, находящиеся в этом номере. Но, как вы понимаете, много статей такого объема не понаклепаешь — уж больно место жрут.

6. Хе, не так-то просто! Когда есть возможность — то всегда и с удовольствием. Но отловить в игре бага — дело не больно-то легкое. Мы в этом направлении падем, но и большая надежда на ваши письма (кстати, все классные "труды" по хинтам, багам и крикам оплачиваются).

7. Рад слышать. В шестом номере мое воздействие, надо думать, уже слегка возросло. Будем наращивать.

С Почтой на сегодня я закругляюсь. В заключение хочу дать небольшую новость — она пришла в последний момент, нет возможности вставить в раздел News (он уже в печати). Будет Diablo 2! 4 города и возможность шляться "на природе"; 5 типов героев, для всех пятерых — уникальные заклинания и оружие; разные подземелья под каждым городом; графика Hi-Color. Ждать в середине-конце 1998 года, не раньше. Это — вся информация.

На том прощаюсь.

Геймер

ВСЕ! ВСЕ! ВСЕ!

ЭКОНОМЬТЕ ВРЕМЯ.

СПЕШИТЕ В МАГАЗИНЫ КОМПАНИИ БИТМАН.

ЕСТЬ ВСЕ. ПО ОЧЕНЬ ВЫГОДНЫМ ЦЕНАМ.

ПРИНТЕРЫ

струйные:

HP DeskJet 340 CBI	\$293
HP DeskJet 400	\$169
HP DeskJet 690C+	\$289
Epson Stylus 200	\$175
Epson Stylus 1000 (A3)	\$540

лазерные:

HP LaserJet 6L	\$499
----------------	-------

с термопечатью:

Citizen Printiva 600 C	\$780
Citizen Printiva 1700 + Scanner	\$1030

МУЛЬТИМЕДИА КОМПЬЮТЕРЫ

R-Style Proxima MC 5/133e (EDO-RAM 16 Mb/HDD-1,7Gb/CD-ROMx4/SB-PRO)	\$670
Compaq Presario 4760 (Pentium 166MHz MMX/RAM 24 Mb/HDD 2,1Gb/16xCD-ROM/ SoundBlaster 16/fax-modem 33,6 Kbps/мультимедиа монитор 15")	\$1769

МУЛЬТИМЕДИА НОУТБУКИ

R-Style Tornado TFT 11,3"	\$2799
(Pentium 133MHz/RAM 16Mb/HDD 1,3Gb/10xCD-ROM/SB16)	
Canon Innova Book	\$1699
(Pentium 75/RAM 16Mb/HDD 810Mb/SB-PRO)	

МОНИТОРЫ

SONY 100SFT	\$479
MAG DX15T (Trinitron)	\$375
MAG DX17S (Trinitron)	\$740
MAG DJ707 (17")	\$620
Samsung 15Gle	\$339

СКАНЕРЫ

Genius ScanMate Color Deluxe (ручн.)	\$124
Genius Color Page CS (планш.)	\$299
HP ScanJet 5S (протяжн.)	\$239
HP ScanJet 5P (планш.)	\$379

ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ

Sony Playstation	\$230
Nintendo 64	\$260
Sega Saturn	\$260
(5 игровых CD)	
Sega Mega CD2	\$60
(1 игровой CD)	
Gold Star 3D0	\$130
(2 игровых CD)	
Sega Pico	\$140

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Огромный выбор игр ведущих мировых производителей: Virgin, Electronic Arts, Sierra, GT Interactive, Interplay, Activision. Мультимедиа диски на русском языке: энциклопедии, игры, интерактивные мультфильмы, обучающие программы от фирм New Media Generation и «Кирилл и Мефодий».

АКСЕССУАРЫ ДЛЯ ИГР

Thrust Master Formula T2 (руль+педаль)	\$170
CH Products (джойстик)	\$79
Advanced Gravis GamePad	\$25
Logitech (джойстик)	\$15
Saitek (джойстик)	от \$7 до \$33



КОМПЛЕКТУЮЩИЕ К КОМПЬЮТЕРАМ

Видео платы:	
Matrox Millenium 4Mb WRAM	\$229
ATI 3D Xpression+ PC2TV 2Mb SGRAM	\$129
Оперативная память:	
SIMM 8/16 Mb EDO RAM	\$36/\$71
Звуковые платы:	
Sky Rocket Platinum 3D	\$25
Yamaha SW 60 XG	\$199

БИТМАН

МЫ ЖДЕМ ВАС В КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНАХ ПО СЛЕДУЮЩИМ АДРЕСАМ:

Специальные цены для участников программы RMC (R-Style Multimedia Club).
Справки по телефону: (095) 403-9003.

Мясницкая ул., 11. Ст. м. «Лубянка». Тел. (095) 921-0365
Б. Якиманка ул., 21. Ст. м. «Полянка», «Октябрьская». Тел. (095) 230-7516
Таганская пл., 10. Ст. м. «Таганская», «Марксистская». Тел. (095) 911-7233
Декабристов ул., 38/1. Ст. м. «Отрадное». Тел. (095) 403-9003

Телефон для справок: (095) 903-6818. Факс: (095) 401-3917

Наши магазины работают без выходных
По будням - с 10.00 до 20.00, в субботу и воскресенье - с 10.00 до 18.00

Розничные цены приведены на 1 сентября.

Ответы на Викторину №3

(публикуется с некоторым опозданием по вине обаявшего меня склероза — Геймер)

1. Duke Nukem, Duke Nukem II, Cosmo, Duke Nukem 3D, Death Rally, Balls of Steel, 3D Realms, Shadow Warrior и Prey.

2. Rise of the Robots 2: Resurrection. Loader. Приемы = Молния: Forward, Forward, Down + Any_Punch; Удар головой: Down, Up + Any_Punch; Наземный шип: Down, Down-Forward, Forward + Any_Punch; Захват ноги: Back, Back-Down, Down + Any_Kick; Тройной шип: Back, Back-Down, Down, Down-Forward, Forward, Down-Forward, Down, Back-Down, Back + Any_Punch.

3. Warhammer: Shadow of the Horned Rat. В случае смерти вождя орки начинают насмерть драться между собой, и победивший становится новым вождем, присоединившись к другому отряду. Истинное имя Илмарина — Керидан; Илмарин участвует только в тех миссиях, которые связаны с освобождением эльфийского леса, при этом он может пойти лишь добровольно и не берет за это платы.

4. Heroes of Might&Magic II. Вам не могут служить и не могут быть полезными только Ghosts (как вы понимаете, о The Price of Loyalty и cracks речи не идет). Загадка на "устный счет" содержит одну неверную предпосылку: больше восьми героев в игре быть не может; следовательно, и ответа на нее дать невозможно (что и является правильным ответом).

5. Daggerfall. Все остальное, что содержится в данном вопросе — бред сивой кобылы, а точнее — мой (подпись — Геймер). Правильным ответом было назвать игру и указать, что все прочее сказанное не имеет к ней ни малейшего отношения. Должен заметить, что этого не смог сделать ни один из отвечавших.

Редакционная подписка

Подписаться можно на 3 месяца или на полгода, соответственно это означает 3 или 6 номеров "Навигатора". Стоимость одного номера по подписке — 25 тысяч рублей. Существует также возможность заказать по почте некоторые из уже вышедших номеров журнала (сейчас на складе есть №№ 1, 2, 3, 6). Стоимость номера — те же 25 тысяч рублей.

Для оформления подписки от вас требуется:

1. Прислать по E-mail, FIDO либо на а/я сообщение, где будут указаны ваши Имя, Фамилия, Точный Адрес и Срок, на который вы хотите подписаться.

2. Перевести по безналичному расчету 75 или 150 (в зависимости от срока подписки) тысяч рублей. Получатель:

000 "Библион" ИНН 7707060825 р/с 150467652 в КБ "Российский кредит" филиал "Сокол" к/с 103161700, БИК 044541103.

3. Отправить копию квитанции об оплате почтой по адресу: Москва, 123182, а/я 2, журнал "Навигатор игрового мира".

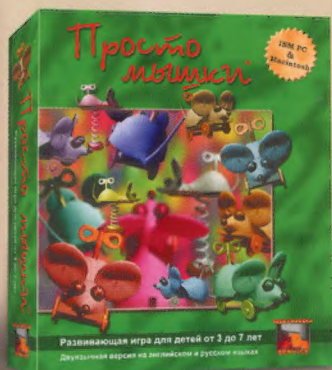
Кроссворд

Идея данного Кроссворда более чем проста. В Квадрате, состоящем из 225 клеток, по горизонтали, по вертикали и по диагонали прописаны названия десяти игр (номера версий, разумеется, не указываются). По каждой из игр приводится картинка. Ваша задача состоит в том, чтобы отыскать, где в Квадрате какая из игр прописана.

Призов по Кроссворду нет — все они сконцентрированы в Игре. Так что — отгадывайте наздоровье, не заботясь о том, чтобы успеть прислать ответы раньше других! Впрочем, если будет желание, то можете вырезать Квадрат, обведя названия десяти зашифрованных игр, и прислать в редакцию; второй вариант — перерисовать Квадрат, прописав в нем местоположения игр. Имена всех отгадавших будут опубликованы в последующих номерах.

N	E	C	R	O	D	D	P	B	C	Y	C	L	O	N
O	O	M	R	E	A	E	U	L	O	U	F	D	W	T
C	A	P	I	T	A	L	I	S	M	R	F	E	E	I
E	I	U	G	D	E	D	P	O	S	C	G	A	P	F
A	R	V	R	E	W	M	A	X	J	X	E	D	S	A
D	A	A	I	O	I	O	F	D	A	H	A	L	R	L
L	D	Q	I	L	I	C	Q	F	J	B	D	O	I	L
D	I	W	D	O	I	K	Z	D	O	L	L	C	O	R
C	X	E	G	P	N	Z	X	L	P	O	A	K	U	I
K	Y	R	L	S	C	J	A	K	J	O	C	Q	T	Y
D	T	U	T	R	A	E	W	T	Q	D	K	Z	X	V
D	B	S	D	F	I	A	I	T	I	O	S	M	A	G
O	M	A	C	N	E	C	R	O	D	O	M	E	S	D
C	O	S	E	P	O	C	Y	C	L	O	N	E	S	F
A	P	I	T	A	L	I	A	P	I	T	A	L	I	S





Простые мышики™

Win 95
&
Mac OS

Новинка!

Развивающая игра для самых маленьких.

Включает двуязычную версию на английском и русском языках.

Команда разработчиков постаралась учесть специфические законы детского восприятия и сумела построить программу так, чтобы она стала полезной в не меньшей степени, чем традиционные развивающие средства: книги и настольные игры. При этом, под незамысловатым интерактивным сюжетом кроется вполне серьезная научная база: каждая из игр мультимедийного комплекта развивает у ребенка пространственное видение, зрительную память, навыки аналитического и логического мышления.

"Книжка про мышек", которую Вы найдете внутри, всегда поможет Вам скоротать с ребенком свободные минуты времени. К услугам малышей легко воспринимающие народные сказки о животных с раскрасками. И стоит ему вооружиться цветными карандашами, как он уже чувствует себя настоящим художником.

Подарите своему ребенку немного радости!



МУЛЬТИМЕДИЯ СЕРВИС представляет:

Приглашаем к сотрудничеству все заинтересованные организации Москвы.
Гибкая система скидок, низкие оптовые цены,
рекламная поддержка постоянных партнеров.

Москва, ул. Велозаводская, д. 4, тел/факс: (095) 275-2431, 275-6701

E-mail: mmserv@postman.ru, WWW-page: <http://www.postman.ru/~mmserv>

НОВЫЕ ИГРЫ

"Мультимедиа сервис" готовит к выпуску мощный квест под рабочим названием:

"Возвращение домой".

Раз в 76 лет вблизи нашей планеты пронесется огромное звездное тело, известное как "комета Галлея". Обычно это событие отмечают лишь астрономы, но на этот раз злобная комета подошла к Земле настолько близко, что коснулась ее своим огненным хвостом. Это происшествие, к счастью, не привело к глобальной катастрофе, однако с одним из представителей Человечества произошли странные, малообъяснимые вещи. Смещение в пространственно-временном континууме вырывает героя из уютной городской квартиры, лишает привычных реалий...

Вам придется призвать на помощь всю свою сообразительность, ресурсы ума и просто житейский опыт, чтобы разобраться во многих каверзах и загадках.

Срок выхода: декабрь 1997 г.

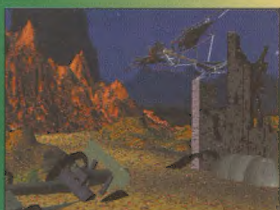
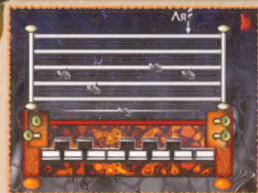
"Мультимедиа Сервис" готовит к выпуску новую игру под рабочим названием:

"Военно-историческая кампания".

Трудно однозначно определить жанр этого игрового диска. Несомненно, группа разработчиков отталкивается от аркадной идеи. И как это положено в аркадных играх, здесь много движения и много стрельбы. Вместе с тем, наличие сюжетной линии, театрализованного действия и легкий элемент планирования сближают "Кампанию" со стратегией. И наконец, обыгрывание реальных подробностей из реальной истории человеческого войн придает замыслу образовательный шарм. Итак, "Военно-историческая кампания" - это синтетический жанр на основе аркады.

Всем, кому хочется некоторой интриги, равно как и тем, кто любит побряцать оружием, "Военно-историческая кампания" несомненно придется по вкусу.

Срок выхода: ноябрь 1997 г.



Приглашаем к сотрудничеству художников-дизайнеров, владеющих навыками компьютерной графики и трехмерной анимации (3D Studio, Photoshop, Extreme), тел: 275-6701 (Николай Румянцев)

Хочешь быть обладателем новых игр со всего света через несколько часов после их официального выхода - приходи к нам! Дорого и сердито... и быстро, очень быстро!

Лучший в России выбор CD-ROM - около 2000 наименований

Четырехлетний опыт успешной работы

Дилерская сеть, охватывающая более 40 городов

Быстрая, надежная и недорогая курьерская доставка по России

Собственные издательские и локализационные проекты

Оригинальные русскоязычные описания в комплекте с играми

Розничный магазин в самом центре Москвы

Комплектация медиатек для учебных учреждений



ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ

тел.: (095) 928-30-31

факс: (095) 928-75-18

e-mail: root@eltech.izvestia.ru

МАГАЗИН

тел.: (095) 921-77-77

 **ELECTROTECH**
multimedia

ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР ЛИЦЕНЗИОННЫХ ПРОГРАММ НА CD-ROM
ИГРЫ • ЭНЦИКЛОПЕДИИ • ОБРАЗОВАНИЕ • ДИСКИ РОССИЙСКИХ ИЗДАТЕЛЕЙ • ВИДЕО CD